本期焦点：7.0的革命——深入了解Win7的虚拟化功能

11月上 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第312期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





本期重磅专题：

来自东京的游戏盛宴——Tokyo Game Show 2009现场报道



新品初评：蛇王降临——雷蛇黑曼巴蛇鼠标/惠普触控旋转屏液晶/诺顿网络安全特警2010

网络时代：未来上网——不用网线用电线

实用软件：清理牛皮癣——去除网页广告实用手册

在线争锋：中国游戏产业的话语权为何不足？

前线地带：FIFA 10正式版火热体验

龙门茶社：如何点石成金——真实炼金术的传说

攻城略地：《迷你忍者》全佛像流程攻略



本期强档攻略
蝙蝠侠——阿卡姆疯人院


ISSN 1007-0060


绿色
征途
ls.ztgame.com

Contents

[本期目录] 2009年11月上 总第312期

P22 网络时代 重点推荐
个性收藏：在网络的天空下

借助网络，个性化的收藏越来越多，同好聚集与交流都变得前所未有的轻而易举。



P38 实用软件 重点推荐
Win7带来改变 ——Win7虚拟化功能

虚拟化将是操作系统未来的主要发展方向，这几乎是IT业界的基本共识。微软提出了自己的操作系统虚拟化概念……



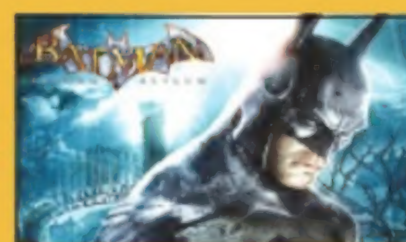
P122 评游析道 重点推荐
盛名之下的创意尴尬 ——《星际争霸Ⅱ》地图编辑器杂谈

《星际争霸Ⅱ》地图编辑器在暴雪嘉年华上甫一公布立刻引来一片哗然，不论赞也好贬也好……



P135 攻城略地 重点推荐
蝙蝠侠 ——阿卡姆疯人院

作为一部动作游戏，本作最大的亮点是蝙蝠侠强烈的打击感，同时在剧情方面对人物的刻画也是恰到好处。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年11月1日
定　　价 人民币 10.00元

新品初评

8 蛇王降临——雷蛇黑曼巴蛇鼠标
9 轻薄典雅——三星SE-S084外置DVD刻录机
10 纯净视界——明基V2400 Eco液晶显示器
11 旋转+触控——惠普2309P液晶显示器
12 杜绝辐射——华硕TA-K12机箱
13 与Windows 7同行——诺顿网络安全特警2010

专栏评述

14 2009年《大众软件》第七届读者调查报告

网络时代

22 个性收藏：在网络的天空下
28 未来上网：不用网线用电线
30 网罗天下

实用软件

32 清理牛皮癣——去除网页广告实用手册
38 Win7带来改变——Win7虚拟化功能
44 工具快报
47 中国共享软件

应用心得

48 将扫描仪和打印机仿真为一台复印机
49 邮件何时送达我知道
49 明明白白选购记忆棒
50 将字幕嵌入视频，我用暴风转码
50 巧改MAC应对路由器封锁
50 视频片段截取只需四步
51 图像搜索，何不按“图”索骥
51 迅雷任务轻松备份
52 让Firefox下载窗口芝麻关门
52 桌面图标巧分类
53 一招半式闯江湖
54 问题交流

硬件评析

56 视觉计算之战——第三代统一图形架构分析

要闻闪回 64
大众特报 67
晶合通讯 95

专题企划

98 游戏，充满活力——Tokyo Game Show 2009掠影



LOONG



三反承诺
放心游戏
反外挂 反欺诈
反打钱工作室

第14届大众软件奖暨2009年度读者调查活动获奖名单

特等奖 3名

每人获得价值5000元的联想IdeaPad时尚笔记本1台

天津 王搏　　广东 刘成福　　湖北 崔健

一等奖6名

每人获得价值3000元的华硕EeePC LED屏超炫上网本1台

上海 高巍峨　　江苏 吴昊　　陕西 上官云

云南 卢嘉义　　福建 李琦　　辽宁 史飞鹏

二等奖20名

奖品为价值1000元的佳能数码相机一台，总价值20 000元

三等奖200名

奖品为价值350元的朗科移动硬盘一个，总价值70 000元

四等奖600名

奖品为价值125元的微软摄像头一个，总价值75 000元

纪念奖1000名 奖品为价值100元的爱国者闪存盘一只，总价值100 000元

说明

1.其他获奖读者名单，请登录大众软件网http://www.popsoft.com.cn查询

2.我社将根据中奖者填写的联系方式与其联系，获奖者需提供有效证件及复印件。

3.我社收到中奖者有效证件复印件确认后，于7日内将奖品寄出。

4.特等奖获奖者需持有效证件到我社直接领取奖品（来社领取奖品期间一切费用自理）

5.请按照有关规定自行缴纳所得税。

6.兑奖终止日期：2009年12月31日。

7.联系人：陈小姐

联系电话：010－88118588－8000

E-mail：chenwen@popsoft.com.cn

兑奖时间：周一至周五上午9:30～12:00

下午13:00～17:00

通信地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦512室

邮政编码：100142

大众软件杂志社

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广东	丘骏生	河北	张荣华
湖南	陈浩然	安徽	徐亮
上海	王亮	福建	林威
江苏	陶宇恒	陕西	王艺璟
重庆	肖杨	山西	陈伟
浙江	潘藩	北京	高锋
河北	于佳莹	湖北	洪巍
北京	胡博	安徽	潘锦程
广西	蔡建原	湖北	张健
四川	叶灵昕	山西	宁海涵



奖品为《三国杀》Q版精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

版权声明

在线争锋

106 也说Game 2.0!

108 欲说还休的游戏——评中国游戏产业的话语权不足的原因

前线地带

110 新瓶旧酒？——《死灵幻象——迷失的连队》

112 使命召唤——现代战争2

113《抵抗车手》最新消息

114《战地——恶人连2》TGS资料更新

115《职业进化足球2010》卡片特技系统以及球队资料更新

116 怒潮

118 FIFA 10正式版初体验

120 上市游戏热报

评游析道

122 盛名之下的创意尴尬——《星际争霸Ⅱ》地图编辑器杂谈

126 再多点理由，再多点爱——由VGL引发的随谈

@龙门茶社

128 点石成金——真实炼金术的传说

极限竞技

132 周旋——暗夜的攻防战

攻城略地

135 蝙蝠侠——阿卡姆疯人院

144 小英雄历险记——《迷你忍者》全佛像流程攻略

151 乾坤一技

152 秘技屋

游戏剧场

153 游戏小说：忆灵

读编往来

155 大众论坛：来自读者调查的声音

156 读者来信

157 编辑部的故事

158 软盘生活

TOPTEN

159 热门单机游戏排行榜

159 游戏史上的那些神器

160 热门网络游戏排行榜



蛇王降临
——雷蛇黑曼巴蛇鼠标

■晶合实验室 壹分





黑曼巴蛇是一款几乎没有缺点的产品，功能、设计、手感、性能等每一处都令人满意和喜爱。不过这款产品的价格定位太高，注定属于极少数骨灰级玩家。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★☆

厂商：雷蛇（RAZER）
上市状态：已上市
售价：1099元
附件：充电电池/USB连接线/说明书等
咨询电话：400-716-8484
推荐：资金充裕的游戏玩家

黑曼巴蛇（Mamba）是非洲大陆上毒性最猛烈的毒蛇，只需两滴毒液即可致人死亡，曾在NBA中单场砍下81分的超级明星科比·布莱恩特就被人冠以“黑曼巴蛇”的绰号，用来形容他在进攻时的犀利。现在，RAZER以此来命名旗下最新的顶级产品，足以说明对该产品的信心和重视。从外包装到产品设计，黑曼巴蛇打破了许多游戏鼠标设计的固有思路，发布之后便成为顶级游戏玩家关注的焦点，但由于雷蛇在国内尚未成立正式的分支机构，因此产品的引进和本地化的速度要慢于欧美市场，直到最近才将国内版本送抵评测室。



独特的包装


取消了背部呼吸灯后，在滚轮边缘加入了蓝色光环装饰

黑曼巴蛇采用独特的透明亚力克塑料盒包装，整只鼠标由相同材质的支架托起，远看如同悬浮在盒中一般，不由得令人想起呈设在精美橱窗中的珠宝和名表。包装盒下部约1/3的空间中隐藏着专用充电器、充电电池、USB连接线、说明书等附件，并分别采用带有明显图形标识的薄纸盒包覆。这样的包装方式以往只出现在一些高端数码产品中，应用在鼠标上还是第一次。当用户连接上USB线时，不仅可给电池充电，鼠标也可切换为有线工作模式，并可脱离电池工作。

这款产品采用7键设计，并支持宏设定和按键自定义功能，功能按键主要集中在左侧大拇指控制区域，布局十分合理，能避免在游戏对抗中误触。dpi调节快捷键则设置在左键前侧，用户只需轻移食指即可操控。鼠标背部涂覆一层类肤质涂层，触感极为出色，在左右两侧与手指接触的地方还增加了类肤质软胶垫，有助于提高握持感。

过去由于无线鼠标普遍存在轻微的延迟现象，令大多数游戏玩家敬而远之，而激光引擎由于对反射表面要求较高，除非采用昂贵的特制的鼠标垫（如雷蛇出品的破坏王巨蚁），否则会出现丢帧和定位失准的问题，因此也不如传统的光学引擎受欢迎。而黑曼巴蛇则是目前这为数不多的可以用无线方式工作的顶级游戏鼠标之一，同时也是一款采用激光引擎的产品，难道它只是一款哗众取宠的产品？若果真如此，对于以设计制造专业游戏外设的雷蛇来说是无法容忍的失误。


前部侧下方有电量指示灯


侧面轮廓，背部弧度饱满，带给手掌良好的支撑


底部布局，有充电触电和电源、无线开关及USB线锁定开关

实际上，黑曼巴蛇能做出如此大胆的设计，源自全新的增强型3.5G


镀金接头的USB线，线缆采用尼龙编织材料包裹，不易缠绕


装上USB线就摇身一变成为有线鼠标

激光引擎和有线、无线双连接方式支持的独特设计。这款产品拥有5600dpi和高达每秒1000次的接口刷新率（为大多数高端游戏鼠标的2倍），超高的接口刷新率使它在无线模式下顺利地通过了我们的游戏实战测试，几乎无法感到任何延迟。虽然雷蛇没有为我们提供激光引擎方面的技术资料，但从测试中的表现来看，黑曼巴蛇对普通鼠标垫（尤其是织物纹理的布垫）的支持有一定提高，丢帧和定位失准现象极少发生。

与功能和造型设计相比，鼠标的手感更受玩家关注。黑曼巴蛇采用了人体工学设计，虽然鼠标体积看上去比较大，但对用户的手型有惊人的适应性。我们在测试中分别邀请了不同手掌大小和握持习惯的同事体验，他们均对这款产品的手感称赞有加。通过多款竞技游戏的体验，我们认为这款产品具有相当出色的手感和良好的普适性，可满足绝大部分玩家和游戏的需求。

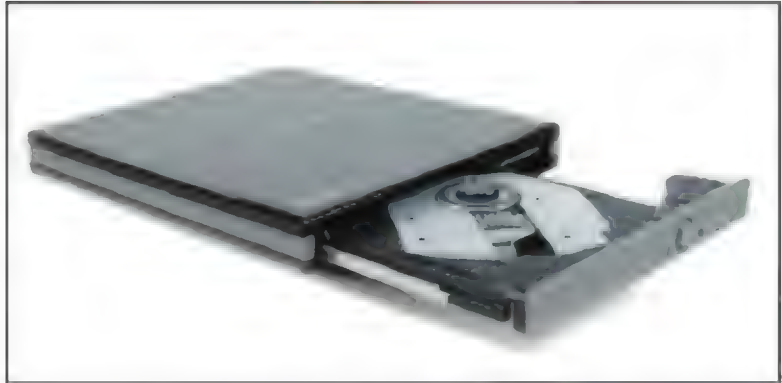

只有推开锁定开关才能取下USB线，防止玩家在激烈的对抗中意外脱线


充电底座，利用USB线供电，将鼠标放在上面即可



轻薄典雅
——三星SE-S084外置DVD刻录机

■晶合实验室 壹分


采用双头USB数据线供电

SE-084是三星最近推出的一款轻薄型外置DVD刻录机，造型方正，外壳采用了部分金属材料，整体设计简洁大方。这款产品的机身尺寸为141mm×157mm×19mm，整机重量约420g，便携性较好。

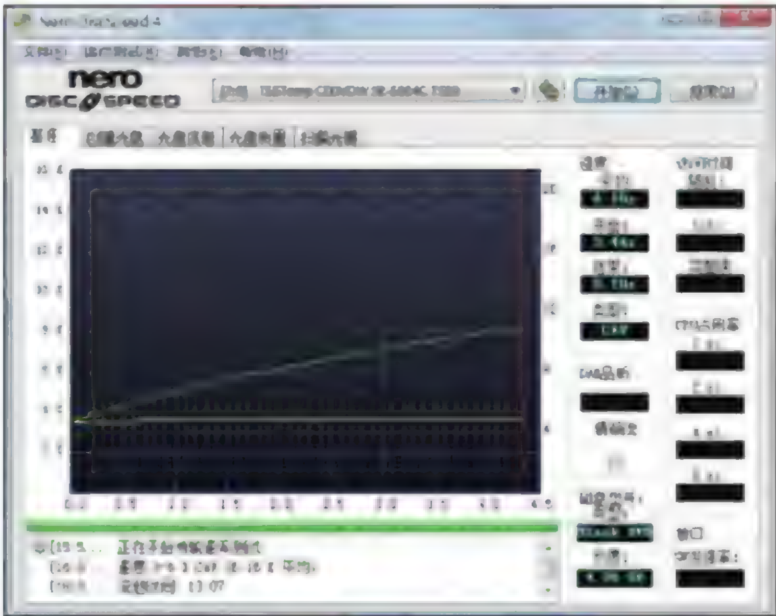
由于采用了笔记本电脑专用的超薄机芯，因此体积较小，发热量控制也不错，并且仅需同时连接2个USB接口供电即可使用。它采用弹出式托盘设计，用户只需按下前面板的弹出键即可，光盘的安放和卸取方式均与笔记本电脑光驱相同，并支持12cm直径的标准盘片和8cm直径的小型盘片。

凡事有利必有弊，笔记本专用光驱机芯使这款产品支持的光盘格式受到一定限制（DVD±R、DVD+R DL、DVD-RAM），最高读写速度也仅达到8×（DVD±R）。实际测试中，这款产品的发热量控制较好，但噪音较明显。在以8×模式写入DVD+R时，可达到最大标称速度，平均刻录速度约为6×，刻录曲线较平滑。

笔记本电脑专用机芯为这款产品带来了功耗小、热量小和工作稳定的优势，仅需2个USB同时供电也更便于携带，适合对刻录速度要求不高的超便携笔记本电脑和上网本用户选用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：三星（SAMSUNG）
上市状态：已上市
售价：499元
附件：数据线/说明书等
咨询电话：010-68718858
推荐：追求便携性的用户



刻录测试曲线



纯净视界
——明基V2400 Eco液晶显示器

■晶合实验室 壹分

V2400 Eco超低的能耗表现令人惊讶，新颖的外观设计也给我们留下了深刻的印象，性能表现也很不错，非常适合主流用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：明基（BenQ）
上市状态：已上市
售价：1999元
附件：便签夹/数据线/说明书等
咨询电话：400-888-0333
推荐：主流装机用户



侧面轮廓

V2400 Eco是明基刚刚推出的一款环保节能型24英寸16：9液晶显示器，这款产品采用独特的全白色磨砂外壳，并继承了V2400的不对称底座设计，外观别具一格。其白色磨砂外壳质感独特，产品造型简洁，以流畅的直线为主，边角处辅以圆弧过渡，颇似一件精致的陶器。显示器支架安装在偏右的位置，内部为粗壮的金属骨架，不过仔细观察仍能发现屏幕存在轻微的左低右高现象。

在显示器底座的左端设置了一个独特的圆形凹槽，并提供了一个底部带有若干小孔圆形塑料盒子和一个绿色的便签夹，有趣的是当用户将它们组合在一起的时候，宛如在显示器底座上生出了一团翠绿的小草。明基方面表示，其中的圆形塑料盒可用于盛放零钱或小杂物，绿色便签夹也可更换为其他模块（需另行购买），比如装饰性的塑料花朵等。另外用户也可在其中种植小型植物，不仅可装点桌面，还能与这款产品的绿色环保定位呼应。

V2400 Eco的控制按键都集中在屏幕右侧边框，按键造型方正，与显示器整体造型风格吻合，按键手感较好，OSD菜单则保持了明基液晶显示器一贯的风格。在显示器左侧边框还设有一个3.5mm立体声耳机插孔，便于用户使用。接口方面，这款产品仅提供了HDMI和VGA输入接口各一个，希望厂家能在后续的产品中提供DVI接口。

这款产品的环保节能技术可分为“环保”和“节能”两个方面，其中环保主要表现在制造材料方面。众所周知，国内销售的显示器产品都必须符合国家对铅、汞、镉等多种有害成分的限制要求，但对外包装和附件则无明确要求。V2400 Eco的包装全部采用可回收的纸浆制造，还将显示器的安装说明直接印刷在包装箱上，以减少对纸张的浪费，同时所有的印刷图文均采用环保油墨。

“节能”方面则是指其采用了极低功耗的WLED背光光源。目前主流的24英寸液晶显示器为了保证高亮度和对比度普遍采用CCFL灯管，这种灯管虽然性能较好，但功耗极高，24英寸民用级液晶显示器的功耗普遍达到50～60W，而专业级产品更可高达100W。V2400 Eco中使用的WLED背光光源功耗比普通CCFL灯管低约36%，且体积更小，有助于显示器的轻薄设计。通过实际测试可以看出，当亮度设置为最大、对比度为50时，这款产品的功耗仅23W左右，远远低于采用CCFL灯管的同类产品。

性能方面V2400 Eco的表现中规中矩，色纯度较好，过渡自然细节较丰富。WLED为其带来了超高的动态对比度（标称5 000 000：1），在欣赏高清影片时能很好地还原暗部的细节，5ms的灰阶响应速度也能满足各种游戏和视频观赏的要求。不过LED型背光导致显示器色彩饱和度略低的情形在这款产品中依旧存在，亮度均匀性也比使用CCFL灯管的同类产品略逊一等。

让人眼前一亮的装饰模块

V2400 Eco参数概览	
面板尺寸	24英寸（16：9）
点距	0.267mm
最大分辨率	1920×1080
发色数	16.7万
亮度	250cd/m^2(典型值)
对比度（动态）	5 000 000：1
灰阶响应时间	5ms（典型值）
接口	VGA/HDMI/耳机
最大功率	28W
体积	435.5mm×579.4mm×181.2mm
重量	约4.9kg



旋转+触控
——惠普2309P液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆





惠普2309P是一款外观与内在并重的产品，无论造型、功能、接口还是实际表现，都能满足普通用户的需求。而作为大厂的产品，2309P在做工细节、包装及附件（附送HDMI连线并不多见）方面的用心，值得许多厂商学习。当然，这款新品上市报价比许多23英寸产品略高，适合预算较充裕的用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：惠普（HP）
上市状态：已上市
售价：1580元
附件：电源线、DVI线、驱动光盘、说明书、快速安装指南、保修卡
推荐：注重时尚的家庭及办公用户
咨询电话：400-820-2255

作为IT巨头，惠普从台式机、服务器到笔记本，从打印机到各种外设均有涉及。而惠普的显示器除了配备自家台式机外，也有少量型号面向DIY市场零售，并曾推出过几款广受好评的高性价比产品。惠普这次送测的HP 2309P，就是一款面向普通用户的23英寸宽屏液晶显示器，其简洁大方的造型、可升降/旋转的功能、包括HDMI在内的齐全接口以及触控式的时尚设计，使得它在液晶显示器产品日益同质化的今天显得卓尔不群。

这两年见惯了日益“纤薄”的液晶显示器包装，HP 2309P厚重的包装盒着实让我们吃了一惊：厚实的泡沫垫、捆绑扎实的线材和印刷精美大气的说明书/保修卡，都显示出惠普作为传统IT大厂的严谨作风。还好HP 2309P的造型并不像其包装那样厚重，样机配色为惠普PC上常用的银黑双色，双层边框设计，最内侧边框为黑色烤漆工艺面板（指纹是难以避免的了），外层辅以磨砂质感黑色边框加银色金属边条装饰。虽然其机身并不算轻薄，但由于背部和四角均进行了圆滑处理，整体观感稳重而不失圆润，丝毫不显臃肿，而金属质感的Logo和右下角的金属条触控面板更为显示器增添了几分科技感。



这款显示器拥有宽大的T字形银色底座，底座同样采用烤漆工艺，通过背部的转轴设计，其屏幕可以垂直升降和90度旋转，并能在-5°～25°之间调整俯仰角度，足以适应各种需要。与之前我们介绍过的三星P系列一样，惠普这款2309P同样具备非常时尚的触控操作，触摸右下角的按键后，LED灯会自动点亮，用手指轻轻划过金属条部位，可移动菜单项和实现“+/-”调整。OSD菜单简洁实用，提供了包括简繁体中文的多种语言，菜单里可开启动态对比度，惠普特色的“背光点亮时间”（即已使用时间）也同样得到了延续。

惠普2309P采用23英寸16：9镜面液晶屏（TN面板），最高分辨率

惠普2309P主要规格	
面板	23英寸（16：9）
亮度	300cd/m²
对比度	1000：1（典型）/3000：1（动态）
分辨率	1920×1080
响应时间	3ms
可视角度	160°/160°（水平/垂直，CR>10）
接口	D-SUB、DVI-D、HDMI、3.5mm音频
其它设计	垂直升降和旋转、内置音箱

达到Full HD要求的1920×1080，拥有3ms响应时间和300cd/m²的亮度。它提供了完整的D-SUB、DVI-D和HDMI（支持HDCP协议）输入接口，并内置音箱（3.5mm音频输入）。

我们用DVI接口连接惠普2309P，色彩模式设为sRGB，用DisplayMate软件将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试。屏幕的亮度表现非常均匀，黑色背景下边角有轻微漏光；水平可视角度表现不错，偏色并不明显，而左右可视角度的表现则较为逊色，这也是TN面板的普遍特性。2309P在DisplayMate和DisplayX的256级灰阶测试中能看到第7级灰块，高亮部位的灰阶分辨能力较强，而暗部过渡则有分层现象。色彩方面，三原色方面表现较为准确，相对来说红色略微偏淡而绿色比较饱满，显示测试图片时色彩表现鲜艳而自然，播放高清影片时细节表现也很不错，高速画面中并没有明显拖影。


炫酷的银色底座和触摸按键


显示器背面有理线夹



杜绝辐射
——华硕TA-K12机箱

■晶合实验室 壹分





TA-K12内部拥有充足的空间和扩展位，加上环保漆料和较全面的防辐射设计，使它非常适合主流装机用户选择。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：299元
附件：螺丝/说明书等
咨询电话：800-820-6655
推荐：主流装机用户

TA-K12是华硕于2009年推出的防辐射系列产品中的一员，并在生产中采用了多项防辐射和环保措施，虽然外观平平，但却颇具实用价值。送测样品以黑色为主，根据厂家提供的资料，箱体表面（包括前面板）采用了符合RoHS标准的无毒环保漆，不含铅、镉、汞、六价铬、多溴联苯醚和多溴联苯等六种有毒物质。


前置面板位于机箱下方

这款产品采用整体成型技术，机箱造型较方正，内部空间充足，提供了7个3.5英寸装置槽、4个5.25英寸装置槽和7个PCI扩展位，能满足用户的扩展需求，不过PCI扩展位没有提供活动挡片，多少令人有些遗憾。TA-K12机箱内部的钢骨架结构强度一般，但不会影响正常的使用。

在防辐射方面，普通的机箱会在侧板结合处设置一些EMI防辐射弹片，但实际使用中机箱其他位置依然会有辐射泄露，效果并不理想。TA-K12则在机箱底座、前面板、顶盖、后面板和电源仓等位置均设置了防辐射弹片，机箱侧板及前后面板上的通风孔则采用高密度小孔径设计，使箱体的整体防辐射能力达到较高水准。


7个3.5英寸装置槽，足以容纳用户的硬盘



与Windows 7同行
——诺顿网络安全特警2010

■晶合实验室 Mu



在厌烦的没有新意的例行更新之外，诺顿带来了网页和搜索结果安全标记，虽小但实用，而且诺顿的查杀率不差，资源占用低，庞大的用户群使得其云安全更强大。但新功能不支持国内用户常用的百度搜索及IE核心的第三方浏览器，比较遗憾。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：赛门铁克
上市状态：已上市
售价：399元（三用户二年期）/199元（单用户二年期）
附件：安装使用指南
咨询电话：800-830-1153
推荐：普通电脑用户

每年年底都是安全类软件更新换代的季节，不过在安全技术没有大幅度更新的情况下，这类软件例行的更新越来越没有新意。不过今年随着Windows 7的面世，在新平台上的兼容性则是新的看点。

作为最早进入中国市场的诺顿安全系列此次表现出一如既往的迅速，新的2010版虽然从时间上看似乎偏早，但是此时正值Windows 7上市的预备期，先发制人无疑能取得一定优势。在Windows 7（MSDN版本）中安装诺顿网络安全特警2010，安装过程及安装后没有任何异常状况，Windows 7操作中心可以识别病毒防护及网络防火墙，并提示病毒库过期等消息。可以认为诺顿网络安全特警2010完全兼容于Windows 7系统。

现在的安全技术开始主张"云安全"，即自动提交并共享未知威胁信息以使其他用户获得免疫能力。各家厂商提出的技术大同小异，难以区分高下，但是用户数量无疑将一定程度上决定获得未知威胁的快慢，诺顿广泛的用户群也使其占据一定优势。

新版诺顿除了以往版本提供的SONAR主动防护、身份安全、反病毒、网络防火墙等功能外，比较实用的就是浏览器主动防护。这项功能使用诺顿自己的数据库标记用户正在浏览的网页站点是否安全，特别还附有增强搜索引擎结果功能，用户使用Google、Bing或Yahoo搜索网页时，诺顿会为每项搜索结果标记安全性，如此用户便不至于无意中进入恶意网站。考虑到如今网页挂马等逐渐成为恶意入侵的最常用手段，此项功能无疑非常重要。只是这项功能没有支持百度搜索，并只支持IE浏览器，对于国内用户实用性有所下降。

扫描测试

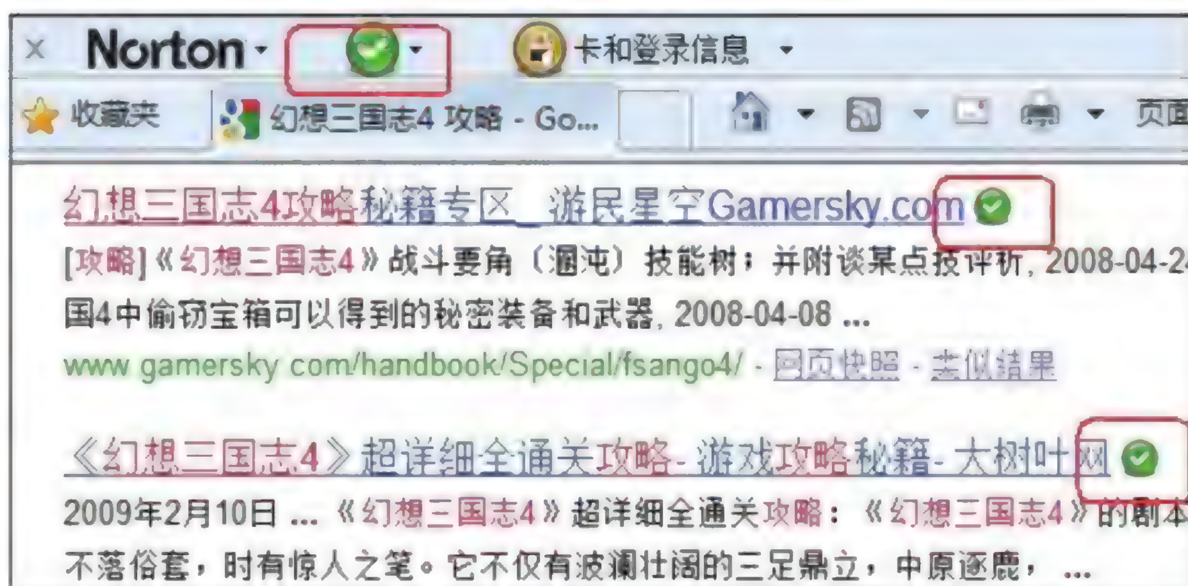
不管其他功能多花哨，安全软件的反病毒功能不能忽略。

扫描文件总数	1908
处理时间	9分17秒
病毒库总数	1881
清除病毒	1706
查杀率	90.7%

从结果可以看出，2010版的查杀率较高，虽然时间较长，但这主要是处理病毒的时间算在一起，如果是普通用户日常扫描应该会快许多。而且平时资源占用也很低，进程仅占用12MB左右的内存，窗口及设置页面反应也非常快速。



主界面



网页安全标记

2009年《大众软件》第七届读者调查报告

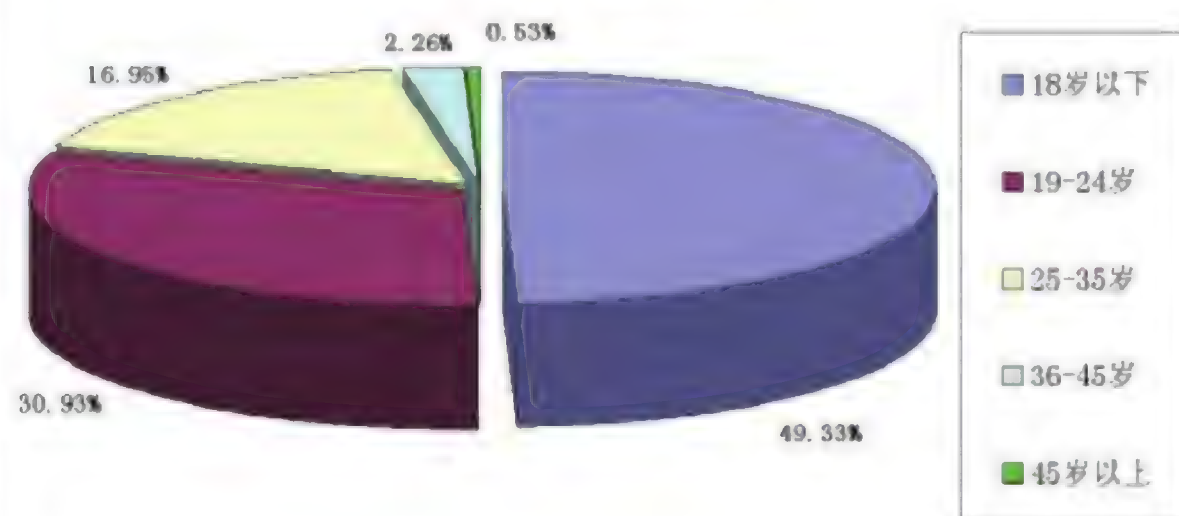
□本刊编辑部

朋友的故事

从1995年开始，无数的我和你，你和他，他和她因为《大众软件》成为了朋友，虽然很多人不曾谋面，甚至都不曾相知，但却在这相同的书香下成长。从今年6月伊始，全国各地的朋友纷纷发来了调查答案，真可谓“有朋自远方来不亦乐乎”，截至8月底，共收到31 676份问卷，其中有效问卷30 933份。我们为又结识了这3万多朋友而感到无比欣慰，为了感谢所有参与的朋友，我们为每人都准备了一份小礼物，已在近期发出，至于有哪位朋友能成为最幸运者，快翻看一下前面的责编手记吧。

90后的新朋友

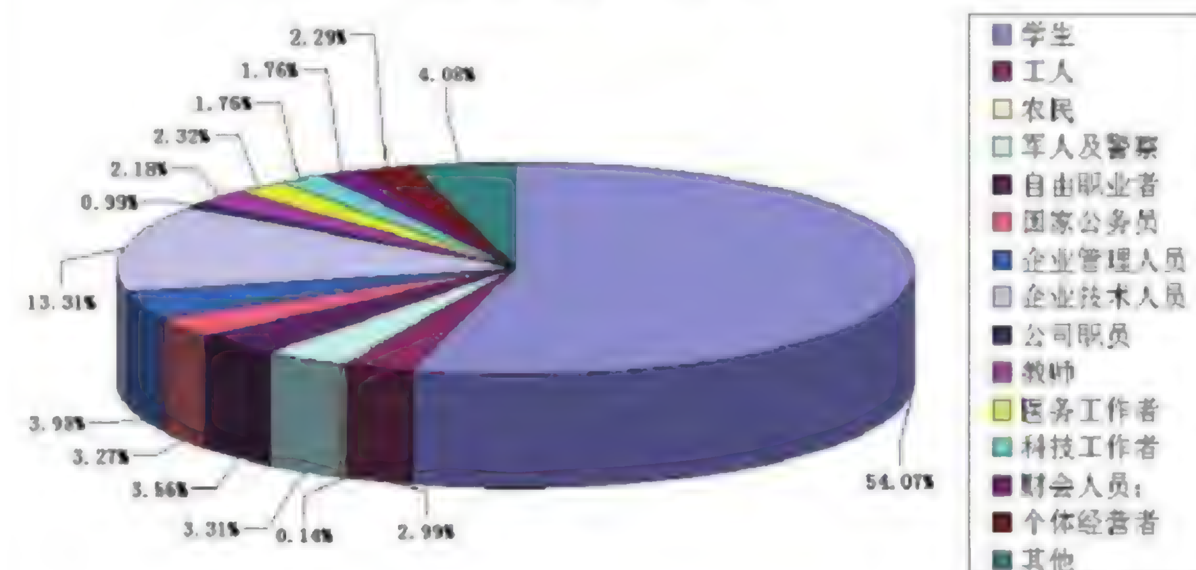
当我看到这份数据的第一反应就是，我们迎来了一批全新的朋友。我特别查看了2007年和2008年的读者调查报告，在这两份报告中18岁及18岁以下的朋友始终在35%以内，而今年18岁以内的朋友一下子占到了50%；这就意味着我们90后的新朋友占据了读者群的半壁江山。这真令我们感到激动，甚者还有一丝惶恐，和这样多的新人结成朋友，我们需要跟上大家的脚步。所以我也要隆重推介一下本刊的最新人，最接近90后的记者，今年刚刚毕业的“地穴领主”同学，他目前在负责每月中旬那期的专题。你是不是要发出这样的感慨，“原来如此”！其实就在“寂寞”的专题刊发以后，就有敏锐的老朋友发信指出，你们中旬的专题经常会有与大软风格截然不同的文章，特别是“寂寞”那个专题，完全的大软另类。90后的新朋友，这样的文章能符合你们的口味么？老朋友你们能接受么？我们在努力“与时俱进”，我们希望自己保持年轻，不奢求喝彩，只希望朋友最真诚的意见。



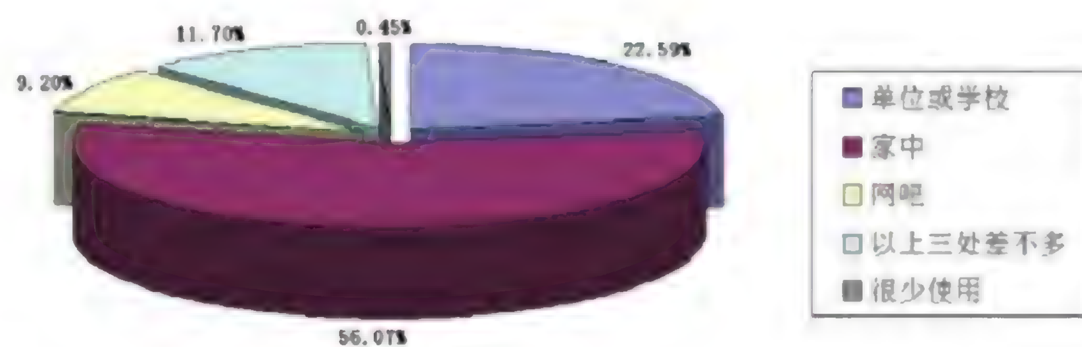
朋友在哪里

“有朋自远方来，不亦乐乎”，可是这些朋友都自哪里来呢？你身边还有多少志同道合的朋友呢？也许是近水楼台先得月，每年寄来回函最多地区肯定是北京。但今年我们另一个朋友大省——山东，一举超越北京，以9%的份额独占第一。与这个数据相吻合的是，随着今年加大在以往薄弱地区的推广，以往朋友较少的省份人数大有增加，全国各地的朋友分布更加均衡，特别是台湾省今年也有朋友参与，“四海之内皆兄弟”，看来这和大环境的改善确实是息息相关啊。

读者职业分析



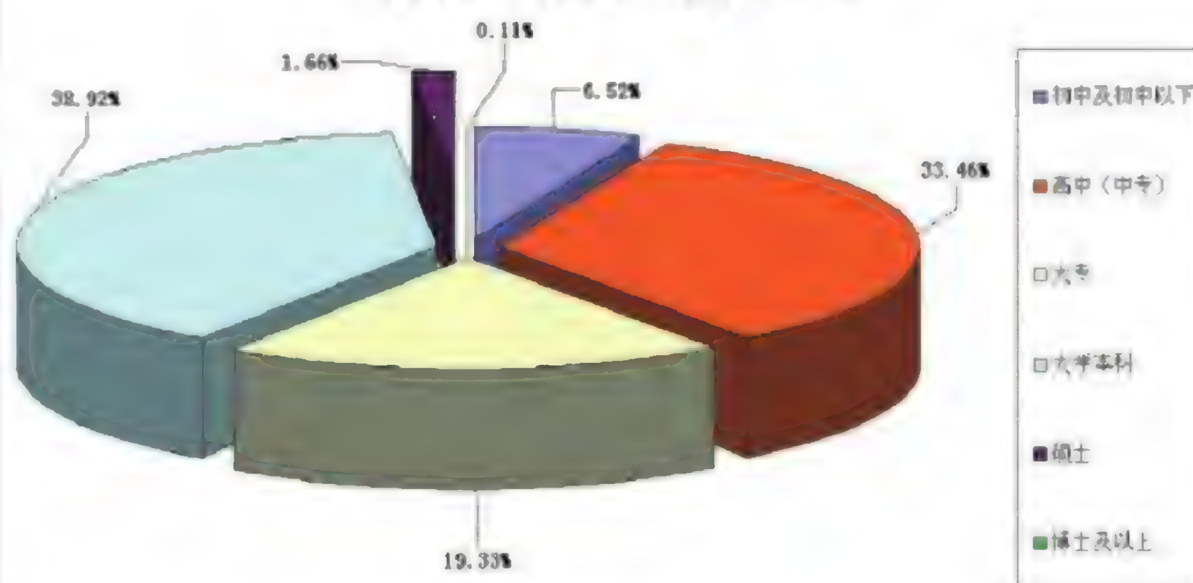
读者电脑使用场所分析



御宅的朋友

既然90后的朋友占据了几乎50%的比例，不用说，我们这些朋友中学生的比例自然最高，但令人没有想到的是，排在第三位的会是以往并不起眼的“其他”。在如此想详尽和涵盖如此广泛的选项之下，“其他”会是什么职业呢？通过翻看回函表我们大致分析出，主要是御宅一族的朋友。这个发现马上在编辑部中引起剧烈反响，大家纷纷表示痛恨上下班考勤制度，要求实行弹性工作制，美其名曰在外采访写稿，实则在家御宅打游戏，被镇压被否决的结果当然也是可以预料的。对照这个数据，我们就不能理解为何大软的朋友们一多半都是在家使用电脑了。虽然大软的朋友一直以来在网吧用电脑的比例就很低，但网吧迅速的衰落还是有些出人意料，今年已经下落到不足1/10。看来随着电脑和宽带的普及，网吧如果不在环境上下功夫，很快也要沦落到藏污纳垢之所的境地了。

读者教育程度分析



读者电脑应用调查



无论是我们购买一个小小的内存条，还是我们第一次上网所希望选择的聊天工具，都免不了受到周围朋友很重要的影响。笔者至今仍在使用263的邮箱，因为它正是笔者在朋友的协助下第一次用Modem连通网络时，在朋友的指导下所注册的第一个邮箱。那时Google还没有诞生，笔者上的门户搜索网站是Yahoo.com。当时那位引导我上网的朋友怎样在Yahoo中搜索一些隐秘而有趣的内容，至今仍留在笔者的记忆中。而第一次用Google则是缘自一位同事的介绍，对于Google的良好印象，使我至今不是很习惯使用百度。谈起这些往事，其实是想对大家说，在电脑的应用领域，周围的人对你的影响无疑是巨大的。口碑、第一印象、社交圈的口味——这些都影响着用户对电脑应用方面的选择。

读者说：软件，安全是第一位的

在2009年度电脑应用部分的调查中，电脑安全类软件仍是读者认为最值得购买的软件产品，安全的需求是第一位的。将最值得购买的软件产品选择为安全软件的读者的数量，远远超过其他软件类型的需求。从另一个角度来看，这也是国内网络环境不是很安全的表现。网络不再是生活的表现，网络就是生活。由于在网络上交易、发布自己真实身份的需要越来越多，安全也就比以往更值得重视。除去安全类软件外，游戏和娱乐类软件也被很多读者认为是最值得购买的软件产品。没错，没几个人是拿着电脑整天搞数据研究或桥梁平衡力计算的，大部分人还是要娱乐，这也是我们这本杂志如此风靡的原因。企业管理及ERP类软件是本刊读者所最不感兴趣的。

而既然购买软件是如此必不可少，可是经常购买软件产品的读者却不多，只有15.5%的读者是经常购买正版软件的，不过经常使用国产共享软件的读者却是很多。

而在软件中最核心的操作系统软件的使用中，有74%的读者都选择使用WinXP。使用Windows 7和Windows Vista的人还不多，这不仅和国内用户对于微软新产品抱有观望态度有关，也和消费者整体的PC硬件水平不无关系。不过奇怪的是，还有人在使用Win9X系列的操作系统，这确实还是让人感到吃惊的。

在对于“你正在使用的即时通讯软件”的调查中，腾讯QQ依然占有绝对的优势。这个结果也是很难驳斥的，QQ雅俗共赏，在娱乐和市井年轻人的审美方面，它完全可以满足，而组群功能、邮件系统、截屏等诸多系统对于商务和职场的工作也非常便利。

但很多人选择同时安装MSN的原因是在于，最初是因为MSN很难加陌生人，不会受到骚扰，而且它的游戏功能少，可避免员工上班交网友和玩游戏——于是这就出现了一个怪圈，很多公司封掉QQ，只能上MSN。但QQ改进系统，同时MSN也在向QQ靠拢后，很多公司把MSN也封掉了。在我们本次的调查中，读者正在使用的即时通讯工具里，MSN Messenger的投票率甚至没有淘宝阿里旺旺多。

阿里旺旺的火爆则和淘宝的另一个怪圈有关——即你如果想购买一样标明有现货的商品，一般要用阿里旺旺向商家再确认一遍是否真的有现货。如果你不在阿里旺旺里询问就选择购买，很容易惹来不必要的支付退款麻烦。想象在B2C网站上那样交钱订货走人，那是不现实的，或许这也是阿里旺旺能超过MSN Messenger的原因之一吧。

在影音播放软件方面，MPC（含暴风影音）无可置疑成为几乎所有消费者的首选。被多种压缩格式、多种解密格式折磨得头大的电脑用户们，为看一段视频可能要花一晚上时间下解码器，研究不同播放软件更新情况的用户们再也不用为这些操心了。暴风影音这样的软件，其实很多人早就想过了，可没人能做到。

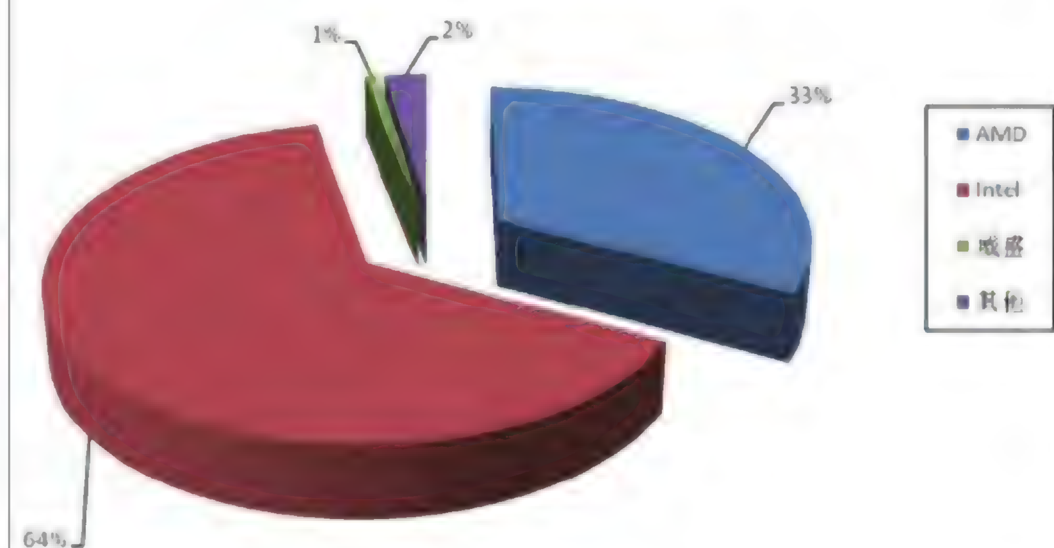
在网站方面，新浪仍是大家心目中第一位的门户网站，这源于其新闻栏目的强大与成熟。人们在网络上获取新闻来源时，往往习惯于到一家内容相对权威、专业、全面的新闻网站。而在搜索引擎门户方面，百度则彻底超越了谷歌——没办法，“国产的”总会受到更多优待。对于新一代的年轻学生用户而言，百度的功能也更为实用。在网络购物方面，淘宝及其支付宝成为绝对的王者。

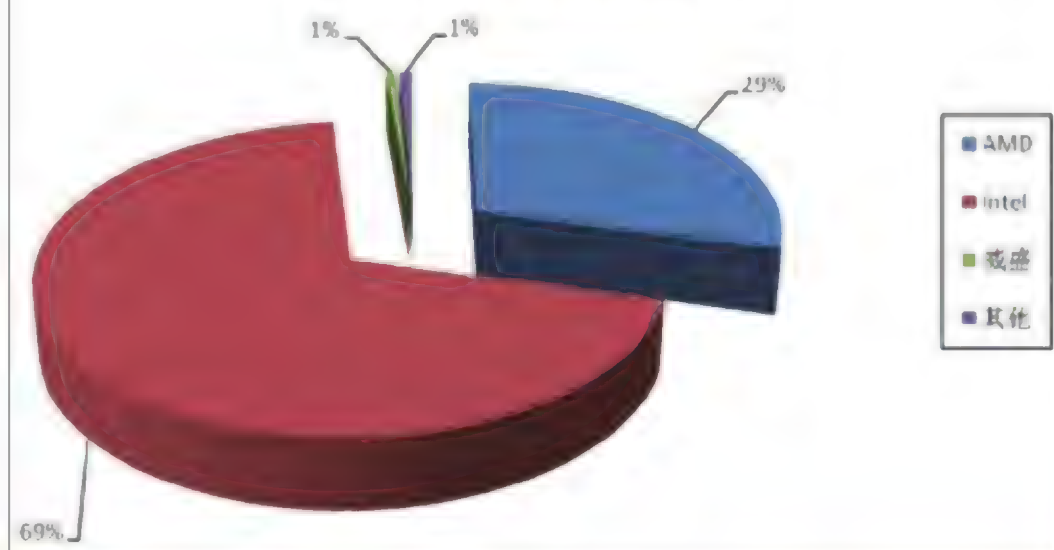
读者电脑中使用最多的软件，则依次为：傲游、腾讯QQ、KMPlayer、酷狗、瑞星杀毒软件、搜狗输入法、卡巴斯基、WinXP、IE和金山毒霸。

硬件，娱乐品质与价格的权衡

实际上，我们刊物的读者群购买电脑最重要的性能指标就是游戏和影音播放。电脑之所以有这样大的魅力，能成为新一代消费群体中最重要的家用电器，正是因为它丰富多样的娱乐功能。是否能享受到次世代游戏可以乱真的精彩画面，如何播放更为高清的影音作品，这些都是消费者在考虑PC硬件方面的考量标准。而价格，则是最终的决定指标。

在电脑的核心CPU的选择上，并没有出人意料的结果，使用Intel CPU的用户是AMD CPU用户的两倍。而对于品牌的认可度上，用户们的普遍认可度，Intel的比例还要高。对于学生用户和DIY高手而言，AMD的性能和价格都有优势。花钱少而性能好，何乐而不为？但是Intel对多媒体的较好的指令支持、质量稳定的优点，大家都很清楚。这还不是Intel CPU获得更大青睐的重要原因。最重要的是，由于它的稳定性，以至于大多数品牌电脑、商用机都采用Intel的处理器，而预算多的电脑爱好者在装机时，仍然将其设为首选。看来在两年内，这种趋势仍不会有改变了。





在考虑购买双核CPU方面，Intel的选择者也超过AMD。另外，让人感到有趣的是，很多读者觉得有必要考虑购买三核或四核CPU。看来这也是大势所趋。

在内存方面，我们的年轻人仍然是认金士顿的牌子。而只有1/7的读者选择KINGMAX和威刚的内存。金士顿的质量在用户心目中是有保证的象征，当然，它在品牌宣传方面也做得相当成功。

而在显卡的选择上，读者对于NVIDIA显卡的认可度略高于AMD（ATI）显卡。但这种区别程度没有CPU的差距那样大。另外，使用Intel整合显卡的读者也不少，这至少说明，我们的年轻朋友们，有很多都已经开始使用笔记本作为更便捷的个人工具。而在显卡的品牌选择上，则价格的作用力又凸现出来。“你正在使用的显卡品牌”调查中，使用七彩虹显卡的用户最多，其次才是技嘉与华硕。前者在市场上向来在同性能显卡中以价格低端著称的，而其质量也比较有保证。而后两者的优势在于，DIY的玩家们往往会因为选择了技嘉或华硕的主板，而选择同样品牌的显卡，以保证硬件之间最大限度的兼容，而作为老牌的电脑硬件厂商，技嘉与华硕的品牌在电脑用户心目中也是有保证的。而再其次，选择讯景、影驰和蓝宝的读者也有不少。但是作为玩家理想中希望购买的显卡，华硕、迪兰恒进和讯景显卡也无疑得到了用户们的广泛拥戴。

在主板的品牌选择中，读者的选择最多的依次为华硕、Intel、技嘉、微星。而这也与厂商的市场宣传密不可分。对于电子竞技等游戏方面的广泛支持，使这些品牌在90后的年轻玩家心目中，具有了良好的品牌印象。

显示器方面，87.5%的读者用户已经在使用液晶显示器，而使用传统CRT显示器的用户，显然是近两、三年来尚未更新电脑的用户。液晶显示器无论在技术成熟度和用户的认可度上，都可以说是已经完全普及了。

在CRT显示器品牌的选择上，用户主要还集中在三星和飞利浦这两个普及率最高的品牌上。它们得到用户的青睐，最主要的也是在价格上的优势以及为高、中、低端用户提供的多样化的选择。而在液晶显示器方面，除去上两个品牌外，明基、AOC（冠捷）、优派、LG也都得到读者不同程度上的认可与青睐。与显卡与CPU相比，显示器的细微色彩差别，并不是消费者所最为关心的。消费者在显示器的选择上更关心质量可靠、品牌有保证、价格适中的产品。只要不是太差的显示器，不都可以用来浏览网页吗？玩玩WoW、看看高清电影，作为普通的消费者，这其中也看不出多少差别。

在硬盘的选择上，希捷成为了最受读者信赖的品牌。近年来，随着读取速度的提高，以及特别是硬盘容量的突飞猛进的增长，硬盘的耐用度又有所下降。而存储海量信息、我们的工作图表、学校作业、珍藏的游戏、电影甚至是我们家庭中所有最珍贵的照片的硬盘，能否安全持久地为我们服务，是摆在每个消费者面前最紧要的问题。在这个领域里，是经不起失败的考验的。也正是因此，希捷成为了普通用户使用最广泛的首选硬盘品牌。排在其后的，是西部数据、迈拓、三星等品牌。

作为我们为硬盘资料备份的光存储设备中，硬盘领域的那种绝对化就不会出现了。三星、华硕、先锋、明基、索尼等品牌的光存储产品，都是读者所喜欢购买使用的。其中三星与华硕仍是最受读者所信任的光存储品牌。

在音箱方面，漫步者是本次评选中绝对占有率最高的品牌。这个选择未免显得不是那么重要。因为首先相对于视觉的饕餮而言，消费者对于听觉上的要求真的没有那么高。不是发烧级的PC机DIYer，大多数用户对声卡的品牌就很无所谓，大都选择主板自带声卡，而至于音箱——事实上，更多读者在使用电脑时，还是更乐意戴上耳机吧……我们读者中的大多数毕竟还和父母生活在一起。提到耳机的品牌，森海塞尔是我们读者绝对的首选的耳机品牌。可是，一问到大家目前在用的耳机品牌嘛……好吧，出于价格方面的考虑，其实，大部分的人都在用索尼的耳机。不过，使用森海塞尔耳机的读者也不少啊，总量超过了使用飞利浦和漫步者品牌的用户啦！

在笔记本方面，绝大多数的读者更倾向于购买13英寸以上屏幕，配置齐全功能较强的传统笔记本，而8~12英寸屏幕，性能较弱但能满足上网需求的轻薄上网本不被人们所看好。

数码产品，理性消费

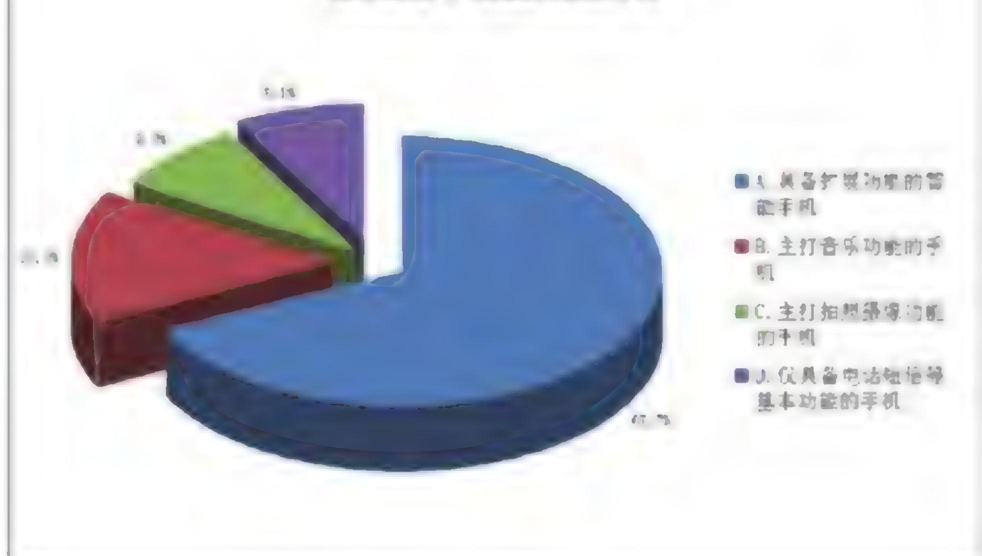
由于近年来数码产品市场的逐步成熟，消费者对于数码产品的购买与选择不再强调炫耀、流行的因素，而更看中品牌、质量和实用性。

在数码相机的选择上，也和硬盘品牌的评比一样——即用户只愿意购买最好的品牌。于是评比就出现了明显的趋势，即佳能独拔头筹。而另一方面，索尼（包括柯尼卡美能达）品牌也成为第二受读者欢迎的品牌，微胜尼康。因为索尼的产品以强调时尚元素著称，对于年轻用户，特别是女孩子，比较有吸引力。在产品的广告宣传推广上，也不遗余力。而除这3种品牌外，其他的品牌除去奥林巴斯略好一点外，都几乎无人问津——对于本刊读者的普遍水平来说，对于数码产品品牌的选择，还是比较挑剔的。

在手机方面，诺基亚品牌也是绝对的优势。在MP3/MP4播放器品牌当中，苹果iPod则受到年轻读者朋友们的一致推崇。值得一提的是，魅族和爱国者也有相当多的拥护者。

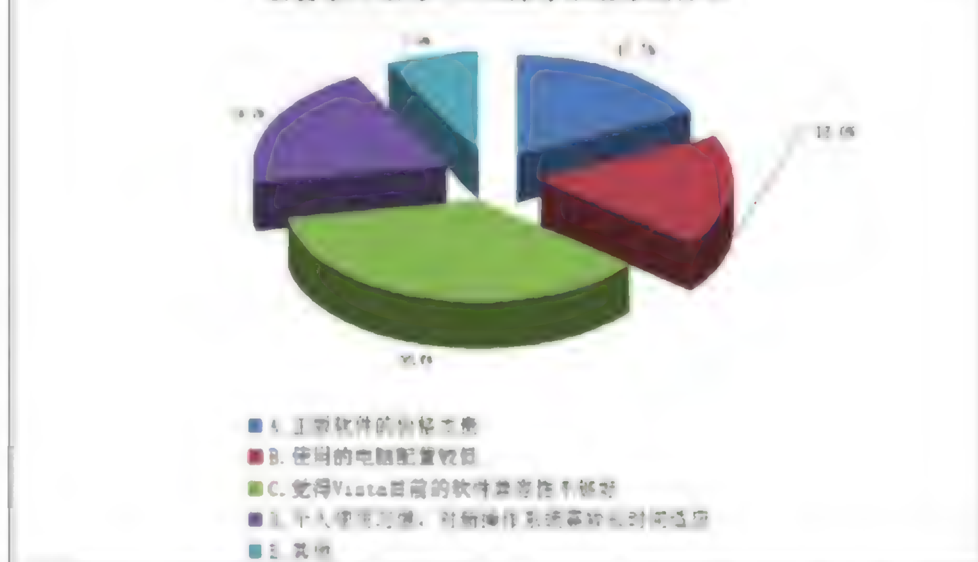
读者消费调查

“上网本”“3G手机”“网络购物”，当这些熟悉的词语一次次被我们身边的朋友谈及时，2009年金融危机似乎已在这些新兴的消费中被淡化了。在此次的调查中，我们的读者群，我们身边年轻的朋友们再次用调查结果证明了他们强大的购买消费能力，外观新颖功能卓越的数码产品以及越来越网络化的生活方式，也正在改变着你、我、他。



3G成为2009新热点

3G被媒体炒热了不止3年，直到3家运营商持3种标准三分天下后，才真正尘埃落定，不过这丝毫不影响读者对于3G的热情。在本次调查中，未来有意购买3G上网本的读者高达84%，未来半年有意升级为3G手机的读者也达到了74%。由此可见，对高速的上网质量、视频及高流量的通讯服务有着强烈需求的用户必将对中国3G的发展产生强大推动力。

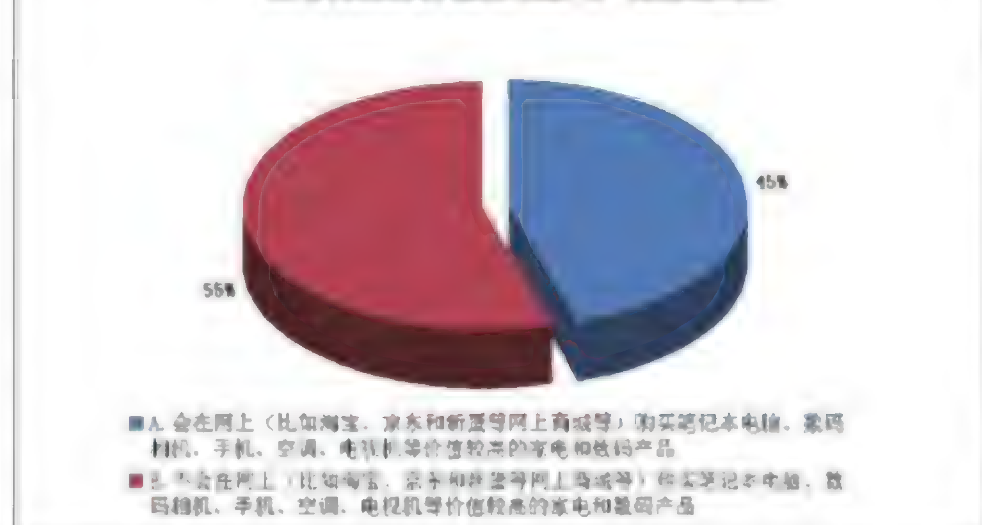


Vista，被抛弃的操作系统？

经过了长达数年时间的调查，大众软件的读者依然对Vista这一操作系统坚决地说出了“不”（72.1%），在他们看来，对于软件的兼容性不好是他们纷纷放弃的原因（36.6%）。看来微软的CEO鲍尔默更是笑不起来了，如果到了Windows 7的时代，用户依然抱着XP难说再见的时候，微软那与时代同步的“窗口”又将向谁开启呢？

互联网生活勾勒出的生活百态



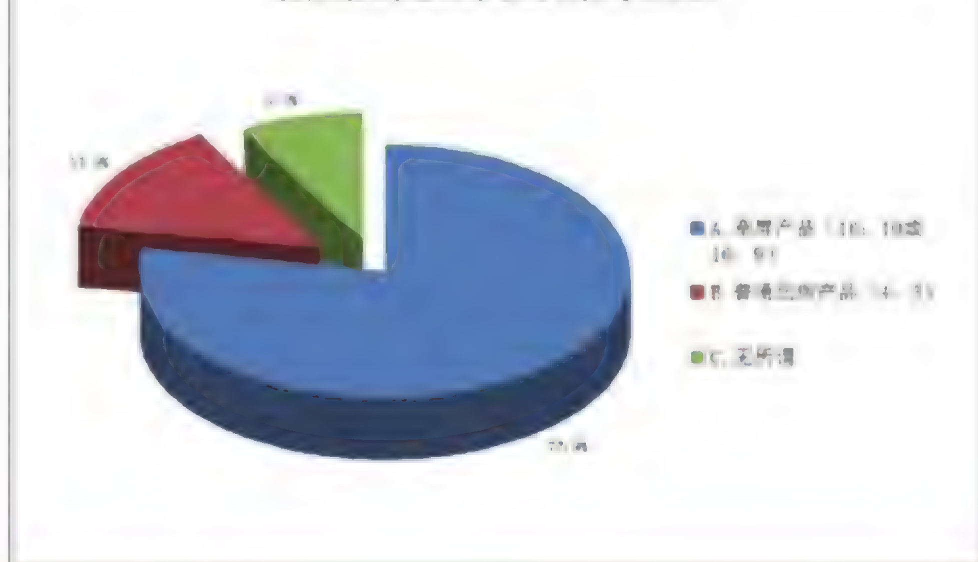


“宅”这个词是伴随着网络时代的出现而流行的，它反映了互联网时代人们更愿意呆在家中的一种生活状态，记得十几年前，SUN公司的一位总裁曾经预言“网络就是计算机”。而现在，我们身边的朋友，生活方式都或多或少受到了网络的影响，就好像是一个个串起的结点，在互联网的海洋中，让我们的生活方式变得更加快捷。在本次调查中，有67.4%的读者通过网络购买过火车票或机票，61.9%的读者通过电视机以外的载体观看视频直播，45%的读者会在网络上购买笔记本电脑、数码相机、手机以及高端的数码产品。虽然这一比例略低于不在网络上购买的读者（55%），但我想，最重要的原因还是网络的诚信问题，如果诚信体系建设得更为成熟，相信有更多读者会加入到网络购物的群体中。互联网也是一个呈现个性、倾诉与分享的空间，有个人博客的读者也超过了63%，总之，我们80、90后的朋友们是伴随着互联网一起成长的。

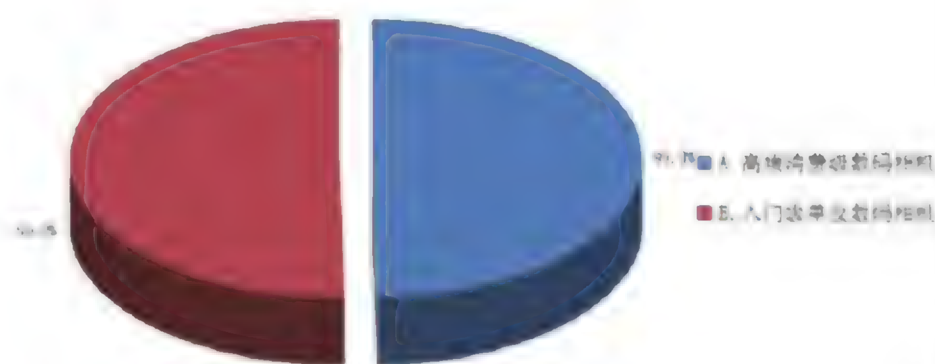
面子问题

都说我们年轻的朋友们好面子，其实这句话除了凸显出交际中的个性之外，还体现在对高清画面和游戏视觉享受的追求上——“我们不差钱”。在今年的读者调查中，已有46.9%的读者选择购买22英寸





的宽屏液晶显示器，宽敞的电脑间、高速的网络、普及的宽屏，这才是倍儿有面子的生活。

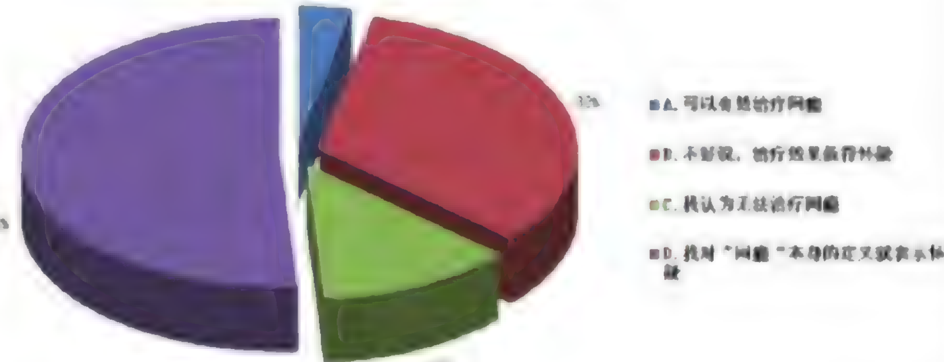


单反数码相机与传统数码相机

在几年前，单反相机作为一个高端的数码奢侈品，是很多摄影发烧友手中的“特权”。随着技术的发展，在一次偶然集体出游中，你会惊奇地发现，你身边的人群中多数都拿着一个或大或小的单反相机时，你不要惊讶。消费能力的提高，技术门槛的降低，让单反相机再也不是昔日王谢堂前燕。我们身边的读者中，有50.2%的读者可以轻轻松松说，在同等价位下，我们会放弃高端消费级的数码相机，而去选择一款入门级的单反数码相机。

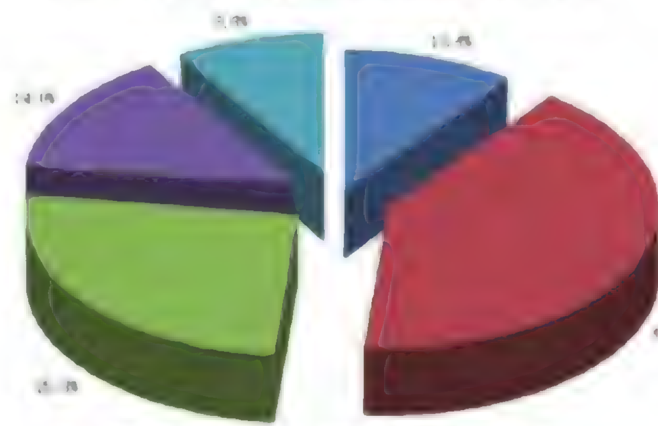
读者游戏调查

从年初《魔兽世界》的更换代理风波、停服事件到网瘾究竟是不是精神病的激烈争辩，即便2009这一年还未过去，但围绕着网络游戏的争议和关注从没有停止。国内的网络游戏经过了10年的发展，但在社会公众的注意力中，始终没有摆脱过“争议”二字。



我们都没有精神病

同往年一样，单机和网络游戏同时都玩，玩网游的时间要多于单机游戏的朋友们是读者群中的多数（32%），宽带的普及也使得家中成为首选的游戏场所（75%），这同几年前网吧成为首选游戏环境正好相反。同样，几乎绝大多数的读者对网游成瘾的定义（52%）和戒除网瘾的效果（33%）表示出质疑，在他们看来大家都是健康的一代，即便喜欢玩网游，某某教授或者所谓戒除网瘾专家抛出的“精神病”定义也显然是可笑的。

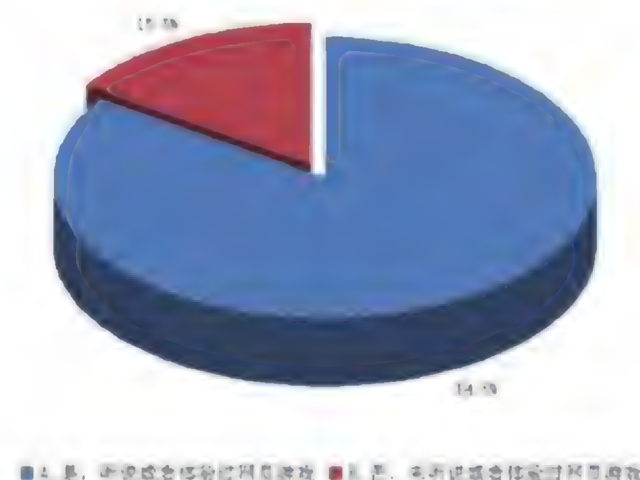


虚拟财产也是财产的一部分

免费游戏，或者说是虚拟道具收费游戏，曾成功改变了网络游戏的第二代收费模式，并一举成为目前的主流，但道具收费并不等于不花钱，有超过91%大众软件的读者认为免费游戏仍需要花钱，并对此保持着清醒的认识，更有63.3%的读者购买过虚拟币或者虚拟装备。虚拟装备消费行为中，排在前面的依次为游戏中武器或防护装备、保护账号安全的保护卡或安全证书、游戏中的虚拟币、提高练级速度的双倍经验道具。当然对于一名玩家投入大量时间、金钱所获得的虚拟财产，我们的朋友们呼吁对其进行法律上的保护（94.6%）。

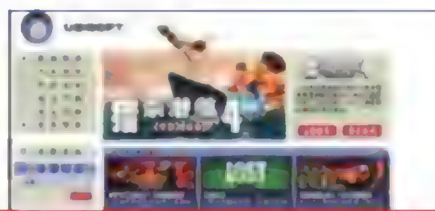
2009年网游新热点

网页游戏以其较短的开发周期，较低的开发成本，不需下载客户端等优势在年初迅速兴起，我们的读者群中也有84.5%朋友听说并体验过，不过相对于大众软件读者群普遍对于网游目前收费有点高，还能接受的观念，多数读者在网页游戏中并未进行过消费。而对于《魔兽世界》的代理纠纷风波，32%消费者认为无论谁来运营都会继续“艾泽拉斯”之旅，也许这也验证了一句话，那就是好的产品决定代理公司的成败，而国产游戏制作公司的自主优秀产品能否赶超世界级的网游，更显得尤为急迫。



2009年大众软件“水晶奖”获奖名单

最佳单机游戏代理商：上海育碧



在单机游戏的正版发行几近凋零的时代，作为老牌的欧洲游戏开发商及发行商，上海育碧在2009年仍坚持着在国内推出优质、与国外同步的游戏大作，如《手足兄弟连——兵临绝境》《迷失》《英雄无敌5——东方部落》等作品，为推动单机游戏市场的发展作出贡献。

最佳网络游戏代理运营商：盛大网络



作为开辟了网络游戏赢利模式的盛大网络公司，在2009年继续稳步前行——合作开发、收购新网游及公司、异业合作。其旗下子公司盛大游戏有限公司在今年首次公开发行的美国存托股，进入纳斯达克全球精选市场。盛大公司在2009年走得很稳健。

最佳网络游戏：诛仙



由完美时空开发的《诛仙》，自运营以来，以游戏的品质获得了玩家的逐步认可，并在2009年增开新服。其帅气、真实的游戏风格，以及经过开发人员反复衡量研究的完善系统，成为网络游戏中名至实归的具有生命力的佼佼者。



最佳原创网络游戏：天下贰

于2009年9月20日正式进入公测的网络游戏《天下贰》，是2009年国产自主研发的网络游戏中的非常引人注目的作品。

最佳网页游戏：九州战记



《九州战记》是由九城市研发中心最新研发的首款卡片式RPG网页游戏。游戏以春秋时代为背景，将千变万化的卡牌战斗模式整合在网页游戏的架构中，游戏同时还具备策略游戏与养成游戏的特点，令人耳目一新。



最佳绿色网游：摩尔庄园

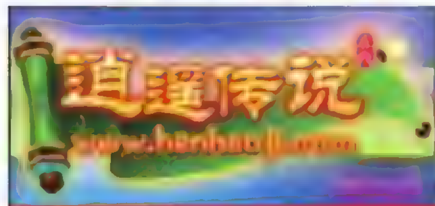
《摩尔庄园》作为一款针对少年儿童的网络益智类游戏，以温馨、可爱的风格著称，为了儿童的健康，每天晚上22点关闭所有服务器。在“绿色环保”与“游戏性”并重方面，它做到了。

最佳网络游戏技术：剑侠情缘网络版叁



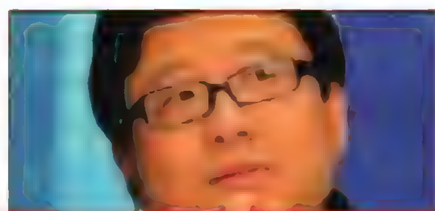
网络游戏是技术比拼的平台，技术与创意的完美结合才能诞生更有吸引力的游戏。在2008年，我们这一奖项曾经空缺。但在2009年，由于《剑侠情缘网络版叁》出色的画面表现、脱胎换骨的3D风格、严谨庞大的内容架构，使其成为这个奖项当之无愧的得主。

最具创新网络游戏：逍遥传说



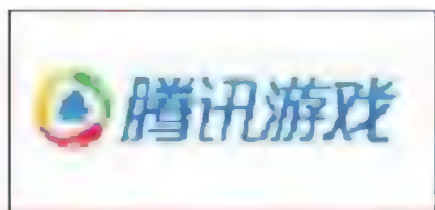
《逍遥传说》是一款全新的点卡回合制游戏，它是多益网络继《梦想世界》之后自主研发的又一款回合制游戏，以四大名著《西游记》为蓝本，采用契合玩家习惯的回合制架构，以其创新出奇的游戏系统辅以精密平衡的门派设置，赢得了很多玩家的心。

年度风云人物：丁磊



在2009年里，如果说选择丁磊作为游戏业内最吸引人眼球的角色，那一定没有人会反对。在这一年里，他和他的团队做了一件在旁人眼里看来相当“疯狂”的举动——不惜代价获得《魔兽世界》的运营权。

最具公众形象的网络游戏运营商：腾讯游戏



腾讯游戏频道是综合性的游戏媒体，其内容包括大型网络游戏、休闲网游、音乐舞蹈、足球篮球等，以其类型的多样及与腾讯QQ良好的结合，在公众心目中留下了稳定、可靠和健康的国内网络游戏企业形象。

最佳游戏培训机构：汇众益智



成立于2004年6月的北京汇众益智科技有限公司，多年来一直服务、专注于中国数字娱乐领域职业教育、学历教育及课程研发业务，在2009年，汇众教育集团已发展成在全国拥有30余家分支机构，40多家直营培训中心，在职员工超过1500人的数字娱乐职业教育领军品牌，培养学员遍及全国70%以上的游戏动漫企业，并成为企业的技术骨干。

年度新锐游戏：

王者世界、蜀门Online、诸侯Online、露娜Online、三国无双Online

2009年大众软件“百合奖”获奖名单



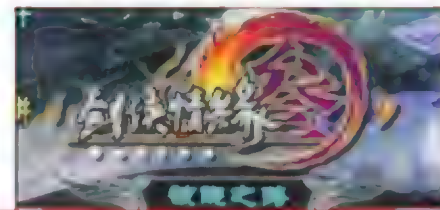
最受欢迎的单机游戏代理商：寰宇之星

作为国内单机游戏市场硕果仅存的单机游戏代理商，寰宇之星在玩家心目中依然是纯粹和纯正的华语游戏的代言人。



最受欢迎的网络游戏运营商：网易游戏

网易游戏以健康的内容、特有的风格、稳固的玩家群体著称。在2009年，尽管它遇到了诸多质疑，但依然成为很多玩家心目中最受欢迎的网络游戏运营商。



最受关注的国产原创网络游戏：剑侠情缘网络版叁

《剑侠情缘网络版叁》自公测以来，即受到广大新老玩家的关注。由金山公司西山居开发的这款老牌系列的最新一作，彻底超越了过去的每一代。



受众度最高的网络游戏：永恒之塔

由盛大网络推出的这款作品，不仅在大陆地区取得不错成绩，在台服开测也取得很好的人气，甚至还有模仿和抄袭此游戏创意的作品，其受众情况可见一斑。这款游戏成为“百合奖”最多读者当前正在玩的游戏。



最受关注的引进版网络游戏：魔兽世界

《魔兽世界》今年确实走过了不平之路，每一个热爱这款游戏的玩家的心，今年都为之牵动。在运营数年之后，它再度成为最受人关注的网络游戏。



汉化最受好评网络游戏：指环王Online

《指环王Online》是一款具有核心玩家倾向的作品，它是基于托尔金同名原著的授权网络游戏，该游戏由美国Turbine公司开发，而要亲身体验托尔金创造的奇幻世界，好的翻译是必不可少的，而《指环王Online》的汉化水准得到了玩家的普遍认可。



汉化最受好评单机游戏：魔兽争霸III

尽管代理引进《魔兽争霸III》的奥美电子在2005年被神州通信收购，更名为神州奥美网络有限公司。但其旗下的《魔兽争霸III》，至今仍是玩家心目中汉化最为优秀的作品。



最受欢迎的休闲网络游戏平台：QQ系列休闲游戏

QQ系列游戏以其方便、快捷和多样化的游戏方式，以及与QQ关联的紧密性，成为最受玩家所欢迎的网络休闲游戏平台。



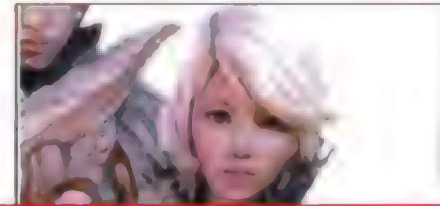
最受欢迎的免费网络游戏：天龙八部

在免费的网络游戏中，《天龙八部》是值得一提的，它号称是全球玩家最多的武侠网络游戏。它以金庸先生的著名小说《天龙八部》为蓝本，具有浓厚的中国文化特色，又添加了新颖多元化的玩点为玩家塑造出完美、和谐、统一的虚拟武侠世界。



最受欢迎的网页游戏：热血三国

网页游戏中，三国题材的游戏目前有50多款，其中《热血三国》不仅是三国题材的网页游戏中知名度最高的，和其他游戏相比，也有着较高的知名度。



最受关注的游戏市场营销活动：《永恒之塔》的宣传活动

《永恒之塔》自第一次封测时起，就开展了丰富的线上活动，进入内测后，又与游戏中的工会组织一起开展“乐玩杯”《永恒之塔》内测玩家互动活动活动。这些活动都取得了较好的效应，赢得了玩家的关注。



2009最受玩家关注的新锐网络游戏公司：麒麟游戏

北京麒麟网信息科技有限公司是在国内领先的第三代网络游戏企业，该公司以网络游戏研发为起点，富有创新游戏设计理念的研发团队，加之营销经验丰富的运营团队，充分保证了麒麟游戏能够在不断发展变化的市场环境中前进。2009年，麒麟游戏独立研发的大型网络游戏《成吉思汗》《聊斋》先后投入运营。



玩家心目中最成功的网络游戏代言人：《开心Online》代言人周星驰

2009年2月，在《开心Online》公测时间公布的同时，网龙公司宣布与周星驰开展跨界合作——周星驰将正式出任该游戏的“开心大使”。《开心Online》是一款无厘头风格的游戏，而周星驰的电影作品又以无厘头著称，双方具有共同的娱乐精神，并且互相欣赏，彼此认同，所以双方的合作是不谋而合、水到渠成的。



个性收藏：在网络的天空下

■北京 温晓

说起收藏，大家想到的大概都是收藏邮票古董等等听上去比较常见的物品。如果想要收藏得像模像样，可能需要很高的投入，有的人更是耗费了毕生的心血。但是收藏本身是一种愉悦性情的活动，只要能够搜集到自己喜欢的东西，按照门类顺序摆放在眼前，随时可以拿出来把玩，令主人心花怒放，这就达到了最初的目的。所以，收藏的物品可以五花八门，既可以价值昂贵，也可以相对低廉，但凡是心头爱物，就当得起收藏二字。借助网络，收集心爱的藏品有了更广阔的渠道，同好者之间的交流也变得更容易了。本文要介绍的，就是依靠网络进行的一些奇妙有趣的收藏，有传统文化的继承，也有新新时代的印迹，但是无论哪一样，都凝聚着收藏者深沉的爱。在这些美丽的收藏品中，不但散发着人类的智慧气息，更讲述着一个又一个动听的故事。

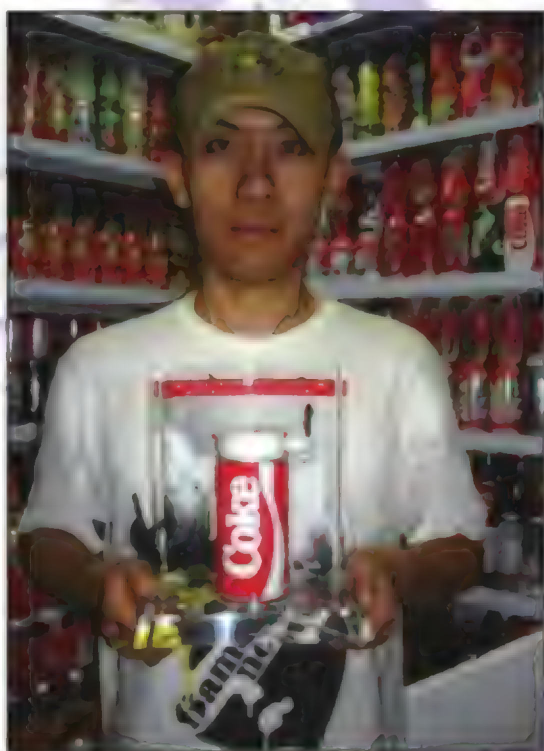
罐友：可乐更可口

身在大连的姜先生，每次出差都会带回几箱沉重的饮料。这一开始，让他的家人不免好奇："不是出差而已吗？为什么总带饮料回来，还一带就是好几十瓶，喝得完嘛。"

这些箱子里装的，清一色是可乐饮料，但姜先生却极少喝上一口，一回到家，他要做的第一件事就是要把饮料罐中的饮料全都放掉，只留下外形可爱漂亮的罐子。原来，姜先生是一名标准的可乐收藏者，当所有人一口气把饮料喝掉，随意丢掉罐子时，他的目标却是收集可乐罐子和相关产品。

可乐藏品与其他的藏品相比，历史并不是很长，属于比较新的收藏门类。可口可乐在全世界具有很高的普及度，几乎所有的国家都销售可口可乐，就使收藏的范围非常广泛。而且每个国家会根据本国的一些特色或重大活动与可口可乐合作推出一系列特殊意义的瓶罐，这就使可乐收藏的题材也非常广泛。所以可乐收藏最大的特点就是"广"，不仅从地域的角度还是题材的角度，因此如果都想收集齐是一件很难做到的事情，而且需要不断投入热情去关注可乐收藏的最新信息。

"我在上大学时偶尔在店中邂逅一款奥运可乐，当时就被它的外形吸引住了。"姜先生谦虚地表示自己的搜集资历还比较浅，但是他随后而来的投入可是丝毫不马虎。他在网上迅速找到了组织，与全国的罐友深入交流。最有趣的是，他经常在搜集罐子的过程中与其他罐友"迎头相遇"，"一看就知道对方是同类，哈哈。"孟先生表示，在大连当地，几乎所有的罐友都彼此认识，交流起来非常方便。



店主与珍贵的太空可乐罐

在北京搜秀6层，有一家非常别致的小店，可乐罐在玻璃架子上从上到下摆放了无数，但是这里同样不卖饮料，而是专门的可乐收藏店。

店主孟先生讲到："大概是2004年，那时候偶然间看到了一本关于可口可乐收藏的书，看到里面有这么多各式各样种类的可乐瓶罐，一下子就我吸引住了，原来可口可乐也可以作为一项收藏事业来干，慢慢地自己就开始收集了。前前后后的投入没有完全统计过，初步估计在30万左右吧。"


各种不同规格的可乐

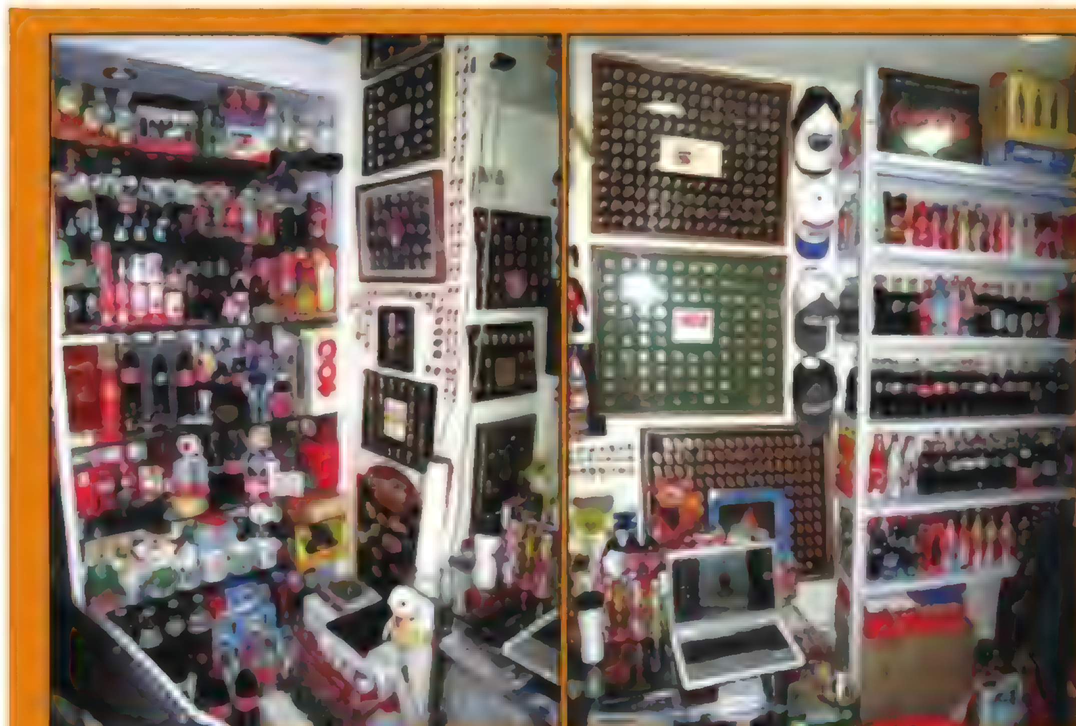
在孟先生收藏的开始，家里人刚开始还不是很了解可乐收藏，大家的想法还都是停留在可乐只是一种饮料的观念上，觉得这种破易拉罐有什么好收藏的，而且空罐卖到废品收购站也不过1毛。"但是当他们看到我收藏的这些各式各样的罐子，以及我对可乐收藏的执着也就慢慢理解了。"在罐友们看来，可乐收藏与其他经典收藏比起来，主要还是兴趣使然。"任何一种东西都有它的文化内涵和历史底蕴，当你不断了解时，你就发现他的魅力所在。可口可乐具有百年的历史，在这其中的每一次变革每一次发

展，都能够在可口可乐的各种产品中体现出来。可口可乐从最开始的瓶装咳嗽药水到现在全世界人民所共同喜爱的一种大众饮料，它是一种文化与精神的象征。其实收藏可乐的过程也是重读历史的过程，这种感受是当你深入了解才能体会到的。”孟先生感慨良多。

在孟先生的店中，有一件镇店之宝，是1985年出品的美国可口可乐太空罐。“它是可口可乐花费2500万美金特别为美国宇航员设计的一款可乐罐。一共发行了200罐，其中的6罐跟随宇航员上了太空。这个罐子是可口可乐收藏的一个经典藏品，多年前我曾经与它失之交臂，后来终于经历波折，在国外爱好者的帮助下，我有幸也收集到了一罐，很多朋友都非常羡慕呢。”孟先生自豪地说。

现在，可乐收藏已成为孟先生生活中不可缺少的一部分，每天都有全国各地的可乐藏友来到他的店里，在这里大家可以放松心情交流藏品，聊聊可乐收藏的故事。可口可乐收藏一方面是在不断的丰富藏品，最重要的还是通过可口可乐这个媒介交到更多知心的好朋友。

目前，可口可乐收藏是世界性的收藏，已经形成了系统化的知识与稳定的价格行情。可乐收藏比较成熟成规模的地区，还是在可乐的发源地美国，但是全世界各地都有喜爱可乐收藏的朋友，中国喜爱可乐收藏的朋友也在逐年增多。在淘宝网上，包括姜先生在内的罐友们开办了“天狼星际313”“雾灵剑”“可乐乌托邦”等等规模不一的店铺，罐友们通过网络，正在让自己的收藏变得越来越丰富好玩。


可乐收藏

中国可口可乐玩家俱乐部： www.52coke.com/
中国可口可乐民间收藏俱乐部： www.ccctrip.net

模型发烧友：手办娃娃齐上阵

在今天的都市中坚人群的童年记忆中，变形金刚通常是昂贵玩具的代表，那时候班上谁有一个正品模型，会比成绩好更让同学羡慕。20世纪80年代，来自美国的变形金刚系列动画片登陆我国后，引发了无数孩子们疯狂的追捧和搜集，这一代人到了今天已成长为经济独立的成年人，“怀旧”和“童心”引发的收藏情绪已经不仅仅限于大家熟知的变形金刚，而是蔓延到各个领域，琳琅满目的手办和造型别致的娃娃都成为收藏者的新宠。

在所有嗜好收集模型的人们中间，他们各自的偏好也有不同，有的喜欢收集军事比例模型，有的对动漫相关周边人形雕像更感兴趣，还有的就是着迷于自己制作机械科幻模型的爱好者。但实际上这些偏爱并不是水火不容的，更多的人的状态是“无差别兼爱”，在各种领域中都有涉足。



各种不同的模型琳琅满目

这些平时工作非常专业的“大人”在下班后居然还自己动手制作模型。在展会上，甚至有人带来了亲手制作的成品——包装非常大，抱着的人小心翼翼，就好像怀中是一个娇嫩的新生儿。为了制作这些模型，模友们通常需要耗费巨大的精力和金钱，在meo和他的朋友们家中，都备有价格高昂的工具和各种必需的化工用品，其中有些毒性很大，他们在制作的时候需要戴着防毒面具。如果是没有条件自己涂装手办的，也可以去店中收集已经制作好的模型。在家中摆满了各类手办的李旭表示，喜欢收藏这些美系电影或者漫画中的人物，倒并非是一味喜欢外国文化，而是因为这些人物在电影或者漫画中都有自己独立的性格、社会关系



变形金刚高大威猛



和背景、自己的优点和缺点，不是一味的脸谱化，你甚至可以在现实生活中找到对应。同时，优秀的设计和做工也成为收集手办的重要乐趣，“绝对赏心悦目。”李旭对自己的手办爱不释手，他指着三款漂亮的动漫女孩模型说，“这三款霞都是第一批制作的，现在的霞虽然样子还是一样，但是做工上就完全没得比了。”

实际上，这些手办投入也绝对不小，如果加上制作，购买制作模型的工具和套件的花费也是开销惊人。meo表示，自己现在每月为了购买新品，少则五六百，多则一两千，自己的工资几乎有三分之一都投了进去，一支喷笔就要好几百元。“几乎所有爱好模型玩具的都是成年人了，他们都有一定的经济基础，或者至少也能支配自己的金钱。”曾经自己开店卖模型的小朱说，他开店的最重要原因就是能够和批发商等进货渠道拉上关系，从而能拿到较为廉价的产品。

而与收集模型的男孩子们相比，现在更讨女孩子喜欢的则是BJD娃娃的收藏。所谓的“BJD娃娃”，即“Ball Joint Doll（球关节娃娃）”的英文缩写。顾名思义，这类娃娃与早期的“芭比”不同，它们所有的肢体关节都由球形部分链接而成，因此无论扭头、举手、抬足，都可以生动地呈现出人类的各种姿态。“BJD娃娃”发展到今天，已经拥有了极其复杂的分类，因为出品公司、流水线和制作技术的不同，又细分为有“SD”“DOD”“LUTS”“AR”“AI”等众多类型。

很多“BJD娃娃”都是在接到订单后才会制作出来，且全部为手工制作，因此常常被认为是“因为需要才诞生的孩子”。娃友阿妙是一位职业作家，但她的娃娃收藏在生活中也是非常重要的部分。“可能就是这种微妙的感觉，使‘BJD娃娃’不同于其他玩具娃娃，而具有独立的人格。”因此，很多“娃爸”“娃妈”都把娃娃当做内心中隐藏的自己或者是自己的孩子、朋友、伴侣，并发誓一生都不弃不离，照顾它们直到永远。基于这种特殊的情结，“养娃族”在购买“BJD娃娃”时，通常不叫“购买”，而是“领养”。

目前，购买“BJD娃娃”的主要途径，是通过网络向欧美、日本等国家进行代购，甚至订制。由于是纯手工制作，每个娃娃都身价不菲，以“SD娃娃”为例，通常身高都为58厘米，售价多在人民币4500～8500元左右；此外也有43厘米的迷你版，一般也在2000～4000元之间，至于它们一生需求的各种服饰等生活必需品，加在一起更是天文数字。

在娃娃回家后，“娃爸”“娃妈”便开始了对它们一生的精心呵护。他们相信，每一个娃娃经过自己的养育后，会展现独一无二的个性与喜好，甚至连喜怒哀乐都与人类无异。

无论是模型还是娃娃，这些收藏都表明，在今年的年轻人心中，永远藏着一份爱心和童心。

漫游周边网： http://www.toysir.com/
我爱手办： http://www.woaishouban.com/
DZ交流论坛： http://www.dzdollbbs.com/Index.aspx



很多模型来自国外

虫友：葫芦赏鸣虫

收藏，很多人都认为是对无生命物体的搜集，即便是动植物标本，也往往是无知无觉的东西。但实际上，另外一种收藏却充满着勃勃生机，那就是鸣虫斗虫与虫具的收集。

斗蟋蟀，赏鸣虫，这是中国特有的民俗活动之一。每当盛夏过去，秋日到来之际，在广袤的中华大地上，新的一轮收藏之旅又拉开了序幕，爱好蝈蝈和蟋蟀的玩家们摩拳擦掌，准备迎来一年一度的鸣虫斗虫盛会。在山东和河北等鸣虫斗虫产地，山间田头人满为患。从古到今，痴迷于其中人们数不胜数，即便是在娱乐活动极端丰富的今天，仍然有大量的玩家沉浸其中，为其废寝忘食。据专家估计，仅在北京，就有数万斗蟋蟀的爱好者，而喜欢鸣虫，可能会买蝈蝈、金钟儿等昆虫回家听音的玩家，则是斗虫爱好者的5倍。粗略计算的话，全国可能高达400万玩家，而与之相配套的，则是全国300多家蟋蟀罐、蝈蝈葫芦等虫具的制作厂家。不但花色各异、品貌不同的蟋蟀和蝈蝈等昆虫是玩家的目标，包括葫芦器在内的虫具也成为收藏者视野中的重要对象。





养虫的工具

葫芦器，又称“匏器”或“蒲器”，是我国特有的一种人工与天然相结合的工艺美术品。葫芦器可分两大类：一类是用成熟后的葫芦加工成形态各异的器物；另一类是将模具套在正在生长的嫩葫芦上，





这些普通人很难接触到的物品，是虫友们的常用工具

使其长成与模子完全相同的样子，有人称其为“范制葫芦器”。在诸多的虫具中，葫芦虫以其典雅别致最受鸣虫爱好者和收藏者的亲睐。

来自石家庄的鸣虫爱好者小岳，除了喜欢养虫之外，形形色色的葫芦和虫具在家中也占据了重要的位置。他从怀中拿出一枚紫色的葫芦，外形圆润可爱，里面传出来几声清晰脆亮的蝈蝈鸣声：“蝈蝈儿怕冷，这个季节要想听叫，就得用葫芦保温，着了热气才会有音。一头虫好几百，葫芦当然更不能次了，这个葫芦是我千方百计淘来的，值两头虫钱呢。”

据他介绍，选购葫芦要着眼于“紫、润、坚、厚”。如今，一些花鸟虫鱼市场出售的新制葫芦器，售价多在十几元、几十元至上百元之间，如果是上好的葫芦，葫芦皮一般都很细密，光洁度高，用指甲掐无痕，劣品表面结构松散，暗淡无光，一掐即陷，用手指敲一敲，声音发闷。而在爱好者看来，买葫芦一定要买好的，且不说好的具有保藏价值，就是一个人常常把玩一件葫芦，如果是只劣假葫芦，那多年的心血和盘工花在它身上也太不值得。如果将多年把玩的心血花在好葫芦身上，葫芦的珍藏价值会更高，自己也能从中得到更大乐趣。一只精美的蝈蝈葫芦能卖到上千元人民币，至于一些采用象牙、玳瑁等名贵材料制成的各种相关器具，更是以天价出售。

小岳指着自己的葫芦说：“你看这种湿润的紫色，是把玩才会出来的效果，有人用紫色浸泡出来的，就显得生硬、别扭。”据《蝶阶外史》载，咸丰时北京已有专做蝈蝈葫芦的太监，制品最精，售价甚巨，“人皆呼为梁葫芦”。除京城外，徐水、三河及山东聊城等地也有范制葫芦虫具的艺人，尤其是京津地区，早就是畜养鸣虫的集中地。这里不但玩好者众多，且品位较高，自清代、民国及至解放以后，葫芦虫具的范制一个没有断绝，即使是“文革”期间，仍有人偷偷范制，以供少数“顽而不化”的玩家之需。





葫芦器

一只精心照管的蝈蝈最多只能活4～6个月，但一个精致的葫芦却可以绵延很多岁月，在其中居住无数小精灵，从它其中传出的秋日气氛，令人油然生起淡淡的伤感之情，也许这，就是鸣虫与葫芦的收藏味道吧。

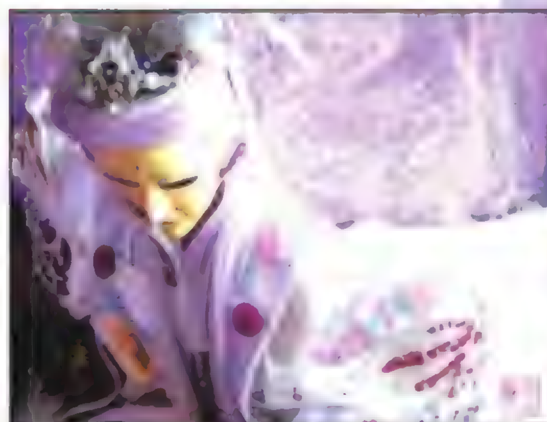
中华蟋蟀用具网： http://www.xishuaipen.com/index.php **国虫论坛：** http://www.guochong.net/

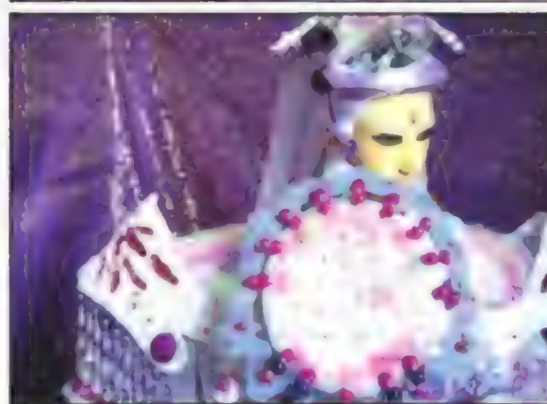
偶粉：传统也疯狂

说起木偶戏，大家都不陌生，第一涌现的印象应该是最简陋的套在手上的木偶，在舞台上演出着一幕幕悲欢离合。在今天，你几乎已经很难见到那种在喧闹嘈杂的戏台上简单移动的偶戏了，经过将近一个世纪的沧桑变迁，布袋戏以一种脱胎换骨的华丽姿态呈现在世人面前。而在它空前繁荣的背后，有一群声势浩大的狂热“粉丝”和一个四代为之效忠的台湾家族。现今很少有一种传统文化艺术能够保持像两百年前那样受人欢迎，但是布袋戏做到了。如今，痴迷于布袋戏的人要比大众想象的多很多，并且绝大多数都是成年人。于是，对于来自传统文化的布袋戏木偶的收藏，成为了现代年轻人们一个非常崭新的选择。

在曾女士十几平方米的卧室里，一溜漂亮的木偶摆放在精心制作的木架之上，有大有小，其中最高大显眼的，是正中间一尊峨冠华服的“北辰胤”。这些人偶，个个衣装华丽明艳，表情栩栩如生，配合着墙壁上张贴的大幅海报，以及种种相关书籍和装饰物等产品，令人恍若进入了幻想世界。

“几年前，一次偶然的机会里，我被布袋戏偶深深地吸引了，后来被介绍去霹雳布袋戏的官方论坛‘扫盲’。在那里我认识了不少台湾省道友，大家一起讨论剧情，研究布袋戏偶的相关知识。今年，终于在台湾省道友的帮助下，我接了第一尊戏偶，开始研究布袋戏木偶的品相、保养等知识。”曾女士说。







布袋戏偶

一个世纪以来，台湾省黄氏布袋戏世家，前前后后四代人经过努力，到今天已经组成了霹雳卫星电视台，专门播放霹雳布袋戏剧目，同时推广各种周边产品，形成了非

常完善的产业链，在亚洲特别是华语地区受到了普遍的欢迎。他们打破了传统布袋戏舞台空间的限制，剧中出现的爆破、变幻、飞腾等等效果逼真震撼，赢得了大批观众特别是年轻观众的心。目前，仅霹雳系列剧集，就已经播映至一千余集，每集一小时左右，成为了真正的浩瀚巨作。

随着两岸文化交流的不断深入，大陆的布袋戏爱好者越来越多，创作的衍生作品，如插画、文章、Cosplay照片等也受到台湾省道友的喜爱。后援会的人数“讲不清”，“浮出水面的就有200多人”，平常都是通过网络上的论坛联系，彼此之间互称“道友”——片中角色也是这样互相称呼。目前大陆没有布袋戏木偶的直接销售点，所以“道友”们会经常托台湾省朋友帮助购买布袋戏的木偶。凡是拍摄过影视剧的那一个木偶被称为“本尊偶”，其余来自台湾省木偶精品店的一概称为“私偶”。木偶制作全部手工制成，都是台湾省师傅用木头雕刻制作而成，平均每个不到1米高的木偶价格在5000元人民币左右，最高可以超过万元。但是，由于大陆气候不像台湾省那样四季温湿，所以木偶保养不好容易开裂。但仍然有北京“道友”冒着“3个月内木偶就会在北京气候下开裂”的危险，把偶“接”回去——在“粉丝”们看来，买偶回家，一定要称呼为“接”，以此来表示喜爱和敬意。这些五官雕刻细腻的人偶，配合上完全手绣的外袍和制作精美的装饰品，很有屈原笔下“衣袂飘摆，峨冠长袖”的君子风貌。曾女士介绍说，因为霹雳系列的布袋戏随着剧集的推进，同一个人物也会不断地换偶，所以购买时一定要注意戏偶的版本。

就在一周前，曾女士花费人民币万余元，托人从台湾省购进了一尊80厘米左右的官方人偶，名叫“北辰胤”，也被称作“三王”。她兴奋地说：我这尊三王爷从预订到接回家前后用了半年多时间，但再长时间的等待都是值得的。因为是直接从刻偶师订制，所以之前一直很不安，不知道最后的成品会是怎样的。布袋戏偶全部为手刻，没有一尊完全相同，这也是它的魅力之一，每尊偶都仿佛有自己的性格。

一尊“接”回家的霹雳偶是无法单独站立的，偶身需被坚硬细长的钢丝支撑架在支架上，人物装扮仙风道骨，气宇轩昂。“布袋木偶的表演突出表现手部的动态，借此细腻地展示出人物的各种情态。”曾女士边说边拿自己的布袋木偶现场展示，短短的2分钟内，她用木偶先后表演了撑伞、写字、倒茶、舞剑、挥扇等高难度动作。

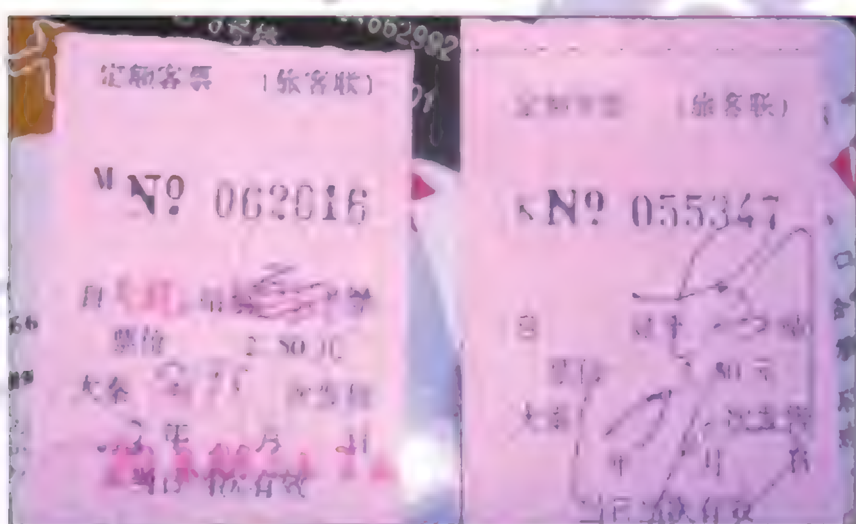
目前的霹雳布袋戏已经拥有了自己的专属网站与论坛，“粉丝”们根据自己对不同剧集与角色的喜好，形成不同的派系并互称道友，每天都在网络上交流心得，气氛异常活跃。有很多人专门给自己的人偶拍摄照片，放到网上与大家分享，其乐融融。

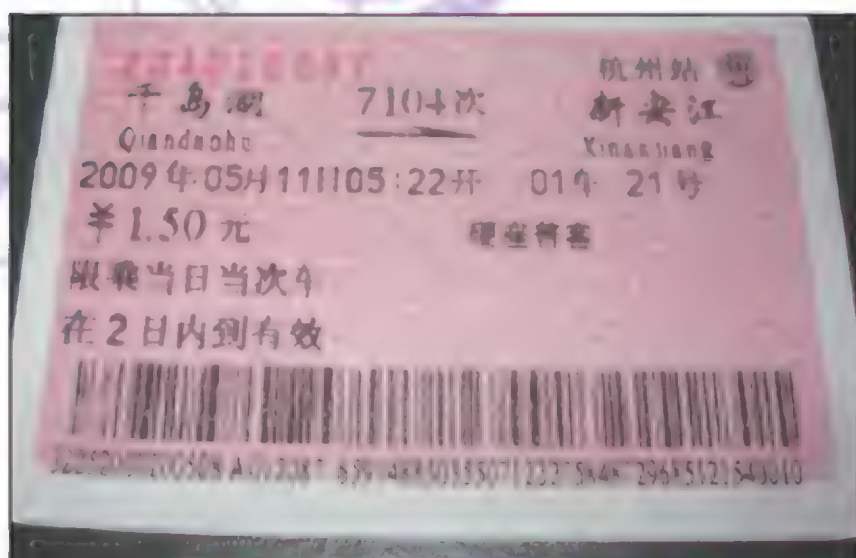

精美的霹雳偶

“收集霹雳布袋戏人偶虽然投入很大，但是看着它们各自不同的风貌，或威严，或妩媚，每个角度都能感到不同的神态，让人怎么也看不够。”曾女士表示，如果以后财力允许，她还会继续购进新的角色摆放在家中，“偶虽然有自己的寿命，但我对收藏的爱也许会永远持续下去。”

霹雳网： www.pili.com.tw/
方寸江湖： http://bbs.budaixi.cn/

票迷：一张车票走四方


定额车票


这是在浙江金华附近的一趟慢车，有很多年的历史，今年因为各种原因要停运了，于是买到最后一天的车票留念

作为乘车时交费的凭证，在常人眼里废弃的车票或许等同废纸一张，但在收藏圈里，它可是新兴的收藏项目，而且随着国内交通事业的飞速发展，火车票和其他交通票证吸引了越来越多收藏爱好者的加入。

北京的陈先生是一名车票的爱好者，他很喜欢和朋友们一起，在节假日乘坐火车，体验各种不同的线路旅行。而从2003年起，他开始有意地收集火车票。“国内大概有上千人跟我一样是收集火车票的爱好者，一些奇特的站名，或者一些十分有趣的线路，都是我们收藏的目标。现在为止，估计已经投入将近万元了吧，有的线路我亲自体验过，有的线路根本就没坐过，只是收到了票。现在大概有700多张了，平时我就把它们都放在特制的夹子里，闲暇时就拿出来翻看，在我看起来，跟邮票一样有趣。”

在过去，收藏车票是一件比较麻烦的事情，只能通过异地朋友来相互邮寄，才能实现收藏的目的。现在全国联网售票实现以后，收票就变得容易很多。据他介绍，现在收藏车票主要有几种，一种是收集传统卡片式车票。随着电子售票机和自动售票机的发展，卡片式车票将逐渐退出历史舞台，因其种类繁多，如不及时收集，以后将很难收全。另一种要重点收藏纪念车票，一般来说，纪念车票属于绝版发行，珍贵稀少。在2007年7月1日青藏铁路开通运营时，不少买火车票作为收藏品的人专门排队抢购此趟列车的车票。再一种则是留意收藏代用票和站台票，近几年来，我国已经印制了许多内容丰富、形式多样、画面精美的站台票。以前的站台票是薄薄一张纸，从1992年起站台票以焕然一新的精美画面让众多藏家惊喜，如哈尔滨车站的冰雕艺术

站台票、成都铁路局的峨嵋风光、柳州铁路局的桂林山水等，印制精美，非常值得成套成系列收藏。

而与火车票相对，则是公交车票。以北京为例，想要集齐北京现在使用的所有公交车票，并不是一件容易的事。北京现在使用的车票有几十种，不同的分公司，不同的面值，车票都不一样。除了公交车票，还有地铁车票，地铁车票上经常有不同的广告，所以想集齐并不容易，但要集齐不带广告的票就容易多了。除了这些现在用的，收集一些比较古老的车票也很有意思。一位公路发烧友表示，他收集了很多非常难得古老票据，是1949年到1955年的北京公交用的车票，其中有有轨电车票和汽车票。他的藏品中有“一段票300元”“二段票500元”“三段票700元”“五段票900元”，票面上画着北京的有轨电车线路图。汽车票从400到2000元的都有，这些都非常珍贵。之后，由于人民币改革，100元换一分，车票的面值也随之改变，原来二段的500元就改成了五分，汽车票也改了面值。以后，公交车票改了无数次，又出现了长途汽车公司和巴士公司，终于演变到了今天的模样。“我收藏的面值最高的车票是一张面值14元的，实际价值是一开始的‘一段票300元’的几百倍。收集车票花不了太多的钱，一般的都几分几毛，早期的也不过一两元，比同期的粮票、布票、钱币便宜许多。这些车票的实际价值远高于市场价，是不错的收藏品。”这位发烧友介绍。


票迷们收集的公交车票

无论是火车票还是公交票，这些都曾经是我们“行走在路上”的最好见证，只要我们依然享受着旅行的人生，它们就是最好的瞬间留影。

海子铁路网： www.hasea.com **铁路在线论坛：** http://www.ourail.com/

铁皮爱好者：岁月永驻方寸间

2007年伦敦宝龙一次拍卖会上，一款制造于20世纪20年代的红色跑车外形饼干罐也以4000到6000美元的不菲估价亮相，尤其让人惊讶的是，当年罐子里装的饼干竟然也被保留至今。虽然80多年前的饼干已经不能吃了，但却为这件拍品增添了不少价值。

现在，铁皮制作的罐子和玩具似乎已经不再是生活中的常见用品，但在过去，它们扮演了重要角色，曾经是人们每天几乎都要玩到和用到的东西。如今，它们作为收藏品，重新亮相在收藏者的柜中和案头。北京铁皮收藏者“空中铁匠”在网上开办了“铁皮俱乐部”小店，他的主业是一名音乐人，但是铁皮也成了他生活中不可或缺的一部分。他说：“我大概是从很早了就比较喜欢铁皮玩具，但是主要是铁盒子，估计是小时候吧，就比较喜欢那些饼干盒，擦手油盒，甚至是鞋油的盒子，但是当时这种铁质的盒子其实并不多，也不太好找到。铁皮制品的质感是其他收藏品所不具备的，他总能给我一种持久的感觉，耐用，精致，而且因为他的持久度很长，所以很亲切，比如我现在再看到我小时候的那些比较有特点的盒子，就感觉十分亲切，‘友谊’牌擦手油、‘百雀羚’、‘龙虎’牌清凉油等等。后来，一次偶然的机会，我和女朋友在西单的一个小摊位看到有卖这些东西的，我没想到她也特别喜欢，我记得很清楚花了20几块钱买了一个特别小的盒子，当时觉得有点贵，可是买回家后，越看越喜欢。再后来，我到外地去演出，看到有人做这样的小店，顿时兴起了收藏的念头。”


爱好者们收藏的铁盒和铁皮玩具

在“空中铁匠”看来，这些小盒子从实用性上来说，对生活来说没有什么太大的意义，但是对于他和喜欢这些盒子的人来说，这是一件很有情趣的事，铁皮盒子既有复古的味道，又有全新的设计理念，很多人和他一样乐此不疲。“家人对我玩这个没什么意见，因为他们知道我一直就是喜欢玩点特殊的，别人没想到的东西，哈哈。”他一边说一边笑起来，铁皮如今给他带来的朋友也是遍及五湖四海。通过网络，他结识了更多的铁皮爱好者，“我想会有越来越多的好看的，有创意的铁盒出现，我就会很高兴，也希望能搞到手，再和其他人分享这份独有的快乐。”

铁皮盒子虽然不是什么贵重物件，但上面五彩缤纷的图案很引人注目。尤其是限量发售的有纪念性的盒子收藏价值更高，收藏时要注意盒子的品相。保存时要避免潮湿，如有漆面脱落，要及时补漆，以免锈蚀。

而与铁皮盒子收藏相映成趣的，则是铁皮制作的玩具，铁皮玩具在上世纪50至70年代大规模流行起来，当时日本几家铁皮玩具制造厂设计的铁皮机器人和飞船，被称作“超乎想象”，即使现在看起来也很超前。以机器人和宇宙为主题的铁皮玩具一经问世，就给玩具爱好者带来了无限的惊喜，有媒体评价：充分显示了当时对科技的认知以及科技发展的日新月异。不过20年后，铁皮玩具一下子消失了，这类玩具被一波又一波的高科技玩具代替。但如今，铁皮玩具收藏再度热起来，很多人为了一款心爱的玩具，不惜四处奔走求索。人们建成了专门的网络空间来交流收藏，网上不断有人发帖，秀自己最新收获的铁皮玩具。国内市场上，专卖铁皮玩具的小店并不多，这些铁皮玩具多为出口货，国外收藏者要更多一些。铁皮新款设计几乎没有，反而复刻版的比较受欢迎。西城区鼓楼区西绦胡同有一家铁皮玩具博物馆，走进去后，不大的屋子，四壁的展架上摆满了铁皮玩具。大大小小的玩具轮船、飞机、火车以及轿车、客车、农用车、卡通动物等，各种造型一应俱全。馆主是一对年轻的夫妇，他们表示，自从1999年开始，他们就开始收集铁皮玩具，至今已有上千件，这些玩具的做工看似粗糙简陋，却是他们这一代人童年生活中的最爱。

铁皮工艺虽然已经从我们的生活中淡出了，但是过去的记忆让它们在收藏者们心中复活了。每当我们注视这些美丽的作品，那些已经消逝了的时间，似乎又再度散发出馥郁的气息。

阿邦铁皮网： http://tpwanju.abang.com/

未来上网：不用网线用电线

■安徽 李剑峰

编者按：调查显示，截至2009年6月30日，我国网民规模达到了3.38亿，为世界第一。在宽带网民数、国家顶级域名注册量（1296万）方面，我们也是世界前茅。现在，互联网的任何一个变革和突破，没有中国人的参与都是不完整的。互联网发展迅速，使一些听上去像是科幻的东西，却可能就是明天的现实。本栏目将陆续向读者们介绍互联网的前沿技术和动态，如果有读者因此对互联网产生兴趣，加入到研发技术的行列中去，那将是编辑深为喜悦的事情。

“叮叮当，叮叮当……”随着音乐闹铃的声音，电动窗帘徐徐拉开，晨曦通过玻璃窗涌入卧室，驱散了黑暗，也驱散了你的睡意。盥洗室中，牙膏机将一截牙膏涂抹在牙刷上。你洗漱完毕时，家庭电脑的显示终端上调出了当天的网络报纸，同时主机一次开启电话答录机和E-mail朗读机，当然不会朗读垃圾邮件。你穿好衣服出门上班，走之前抱起心爱的拉布拉多犬放进宠物发电机中，顺便给它把一天的狗粮准备好，并且设置好整个发电和喂食的程序，开启远程监控，这样你就可以随时随地通过网络陪着它了。你到停车场拔下电动汽车的智能充电插头，突然想起忘记给办公室的咖啡机下命令了，立刻又将汽车的插头插上，在车载电脑中找到咖啡壶的选项。这样当你走进办公室时，就会有一壶浓郁的摩卡和两片烤好的厚多士等着你。

这是哪部好莱坞科幻电影中的场景吗？不，这是互联网科研人员所设计的，你将拥有的生活。这生活的关键，就是智能电网。

智能电网干啥用？

智能电网就是电网的智能化，也被称为“电网2.0”，建立在开放和互联的信息模式基础上，通过加载系统数字设备和升级电网网络管理系统，实现发电、输电、供电、用电、客户售电、电网分级调度、综合服务等电力产业全流程的智能化、信息化、分级化互动管理，是集合了产业革命、技术革命和管理革命的综合性的效率变革。

这个智能电网怎么就能给我们带来上文描述的生活呢？

上文中的电器当然不是普通的电器，而是自动化程度很高的智能家电，就拿咖啡壶来说，将智能咖啡壶接上网络后，它可以自己去寻找相关的信息，例如每种咖啡豆加热最合适的温度、时间、针对主人使用咖啡壶的次数和时间，提供给主人更合理的饮用咖啡的建议，接受主人饮用咖啡的评价反馈，并在主人同意的情况下进行自动操作，更可以搜集同类型咖啡壶的使用者的生活习惯，分析数据得出更合理的加工咖啡的办法。随着通讯的发达，智能家电之间会出现许多的通信接口，例如一个用户忘记自己有没有关办公室的灯，他只需要通过自己家客厅灯的控制屏，输入办公室电表的ID地址，就可以轻松看清办公室中灯的运行情况，并且使用家中的控制器关掉办公室的灯。其实，这些智能家电的生产已经列入了各大家电厂商的工作计划之中。不仅仅是家电，智能汽车也在研发行列之中。随着智能电网的成熟，电动车、混合动力车也会成为家庭电网中一个块头很大的成员，以后究竟有什么样功能的电器出现，请开动你的想象力吧。

智能家电通过智能电表接入智能电网。智能电表与普通电表的区别，是在电表中嵌入了广域无线、近距离无线及电力线通信功能，具有远程检测和家庭设备控制的功能。除了普通的电力输送功能外，现阶段的智能电表附带了一根光纤入户。这根光纤就是一条信息高速公路，将电网用户接入互联网，从而实现网络功能。但这仅仅是一个过渡。科学家发现，电线可以通过载波方式高速传输模拟或数字信号，即电力载波技术。这种技术一旦成熟后，智能电表拖着的光纤便会被取消，到那时电线即网线，网线就是电线，你身边的电源插座就是网线接口！电力能源和信息资源轻而易举同时获得。那时，你的MP3可以一边充电一边下载最新歌曲，插上电源你就可以网络通讯、网上看电视……电源插座无所不在，你再也不会为房间里没有多余的网线接口而头痛了。现在，美国AMD、Motorola、S3下属的一些企业都已经宣布加入电线载波技术的运用和标准制定，我国相关部门也在加紧这方面的研究。

互联网只是将全世界的电脑连接在了一起实现信息资源互享。智能电网加上智能电器组合的电力信息网，却是将全世界所有用电设备都连接在了一起，这将是怎样庞大的信息资源平台？这是一个前景美好到极限，但又无法确定预知的未来，而我们每个人只要用电，就可能无法避免的未来。

智能电网的好处和坏处

电网是一个单向输送型的电网，也就是由电力能源公司生产电，再把电卖给用户。智能电网的出现，将首先改变电网单向输送的主流属性。经过能源产业的不断发展，随着光伏电池（太阳能电池）、小型风能发电、小型水力发电等技术的长足发展，以后每个用电的家庭都可以依靠自己所在的地理位置，搭建出自己特色的小型家庭发电系统。比如你所在的城市阳光充足，你完全可以在自家屋顶上安装一整排光伏电池，用太阳能发电；如果你的住所正好处在风口上，那院子中搭建一个小型风能发电机挺合适……这样每个家庭有一套自给自足的发电系统，满足自家使用的同时，还可以通过只能电表


智能电表


一体化的家庭整体智能遥控器

向电网中输送多余的电能。当然智能电表的作用并不是这一点而已。通过智能电表，用户家庭各类需求信息也会直接反馈给电力能源公司，这样就组成了一个强大的网络世界。通过这个信息网络中实时而准确的信息，整个电网将会表现出高效而智能的态势，这是智能电网在能源供应上做出的第一个可以让每个家庭用户生活改变的地方。

智能电力信息网的优点显而易见，首先这种信息网络的终端线路相对便宜，电力线每家每户都有，而且几乎有房间就能见到电源插口，施工也很方便，成本非常低廉。这样组建的信息网络更适合用户终端的信息集中，因为任何终端用户最后的信息都会汇总到区域性的变电站。

智能电网带来便捷生活的同时，也带来对个人隐私的可能干扰。所有家电都会连在这个庞大的智能电网上，信息源的无限拓展，不免会引来人们的担忧，毕竟谁也不想把自己的隐私公布于世人面前，比如早上吃了什么，喜欢看哪个电视频道，体重增加了多少……究竟信息可以开放到什么样的程度，怎样控制，是人们关心。毕竟随着科技的无限发展，在拉近人们距离的同时，人们生活的空间也越来越狭小了。

在现有的技术条件下，电力线输送数据主要是一种复合多频率电波的形式，即在一根电缆上同时加载多个不同频率的电波，做个不恰当的比喻就是，在一根粗管道中流淌着水、油、汞等互不相溶的液体，这样达到一个同时输送的目的，而又不至于造成输送物的混乱。当然这种技术不适合大面积推广，毕竟复合电波的频率是有限的。当用户数大量增长时，网络承受不了大量信息，电网的造价也将增加。还有一个问题就是，我们平常使用的220V电路中的电流强度，和我们使用的调制解调器中流过的电流强度差别很大，专业上称之为强电与弱电。智能电网正是要将这个强电、弱电进行融合。我们知道电与磁是分不开的，所以强电的磁场对弱电的影响非常严重。知道装修的就明白，电源线与电话线是无法在一起布置的，因为会影响到电话的通话质量。以上这些因素正制约着电线上网技术的发展，也正是全世界电力研究室正在攻克的难题。

产业链大动荡

这样的智能电网将给几大产业带来冲击。在能源方面，因为发、售电的方式发生了巨大变化，电力公司成为每个用户之间平衡的桥梁，而不再是唯一的电力能源供应商，当然让用户自己发电对于他们是不愿意看见的事情，因为能源销售这块巨大蛋糕的利润将要被切掉一大块。但是作为电力网络商，这个市场的营销并不是消亡，而是一种形态的转变。我们做个猜想，真要是到了智能电网实现的时候，在极端的情况下，电力公司将不再生产电能，用户之间生产的电能与消耗完全平衡，那么电力公司的利润从哪来？这是个很有趣的问题，是收取用户的网络管理费用、维护费用、用户上网电费、贩卖家庭发电系统还是其他的方式，现在我们只能猜想。当然这样的情况发生的可能微乎其微，因为电网中的电流总是在不断变化，总有流进和流出，自然就会形成一个差价，而且电力公司已经没有了生产电能的成本，这样的市场还是很可观的。

在信息产业方面，智能电网络由于其普及性，对传统网络业来说会有一定冲击。信息网络供应商的几个主流途径还是以电话通信信息网为主，辅助局域网、光纤等方式，这些通信形式相比电力信息网络来说没有任何优势可言，有线网络供应商将第一个受到来自智能电网的强力挑战。当然电力信息网也有盲区，那就是在无线这一块领域中，电力线路再方便也必须依附于电线，所以对无线网络供应商的威胁要小很多。究竟哪个网络更适合于人们的生活习惯，只有市场才是检验的唯一标准。

对于家电产业来说，智能电网带来的改变可能更大。时下的家电产品无法满足智能电网的需要，各线产品都面临着一个海量的更新换代过程，家电产业链面临着技术升级的严峻挑战，有挑战就有机遇，技术只有不断进步才有生机。汽车产业也将受到智能电网的影响。总而言之，智能电网一旦推广，人们的生活就会有所改变。

智能电网发展进行时

时下智能电网已经有了一些概念产品，美国在这方面表现挺积极的。上世纪90年代，美国经济面临滑坡的时候，美国人就利用互联网成功进行了IT业方向的经济转型；现在美国面临的经济困境比上次要大得多，美国人希望借智能电网再次实现产业调整，从而拉动经济发展。智能电网研究因此得到了政府的支持，已经研究出可以回收刹车时产生电力的混合动力车，高效能的太阳能电池，利用家庭宠物发电的设备等。


国外智能电网解释概念图

针对智能电网有自己的发展模式，根据我国的经济发展阶段以及能源集中分布的特点，国家电网公司提出了“坚强智能电网”的概念，以长距离、大容量输电特征的特高压电网作为整个智能电网的核心环节。按照国家电网公司的计划，到2020年的时候，我国清洁能源装机比例将达到35%，分布式电源（即小型发电系统）实现即插即用，智能电表得到普及。

美国发展智能电网的目标是推动可再生能源发展，注重商业模式的创新和用户服务的提升。对于美国来说，智能电网这个概念虽好却有很大的阻力，首先他们的电网是私有制的，如何号召所有的电力公司推广智能电网是个巨大的问题；还有智能电网所涉及的产业转型太多，能否付诸商业化操作也值得商榷；再加上支持智能电网建设的基础产业还未准备得当，各级州政府是否支持、用户是否支持等尚未可知，这些都成为智能电网发展的障碍。

当然，智能电网能够实现，并如互联网那样给我们的生活带来巨大改变，还需要一个时间和认知过程，但我确信智能电网的实现将数倍提高我们的生活质量，因此热切期待着它早日实际应用。



■北京 心米

隔空传电

http://www.itworld.com/hardware/79600/sony-prototype-sends-electricity-through-air

隔空传电，多么神奇的事情！关于无线传电技术的研发和讨论已经不是一两天的事情了。近日，日本的索尼公司宣布已开发出基于磁共振的空气传电机器，据说能够在50米之内输送100V的电，足够为一台22英寸液晶电视供电。不过由于技术缺陷，这玩意儿在传输过程中损失了1/5的电力。尽管如此，隔空传电技术已经实现了质的突破，剩下的无非是量的补足。相信在不久的将来，隔空传电技术应该可以达到实用水平。



那时，我们就离儿时的科幻世界又近了一步。

微软概念产品Tablet PC

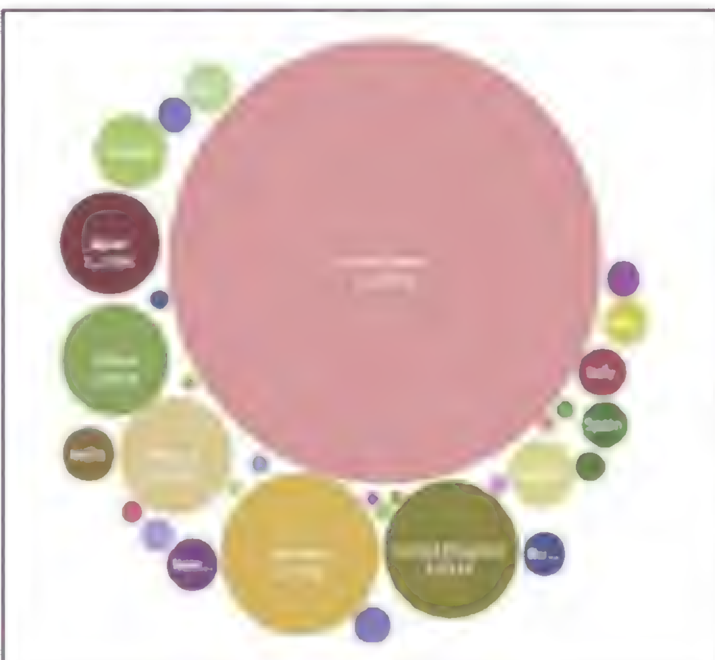
http://gizmodo.com/5369493/leaked-courier-video-shows-how-well-actually-use-it



苹果的Tablet还没有一点消息，微软这边赶紧推出自己的Tablet。在这个视频演示中，大家可以看到微软Tablet的工作和操作方式。它好像是一本真正意义上的电子书，人们可以通过点击、拖动、翻动、书写等动作来控制面板上显示的内容。至少从这个概念视频上来看，这个东西的功能非常酷，如果真能做到这样的平滑操作，毫无疑义它将是非常具有竞争力的产品。从以往微软开发的硬件产品来看，似乎很少有能给人信心的东西，不过这个Tablet PC倒确实是有一些市场风范，不过我宁可相信历史经验。

超级计算机在哪里？

http://insidehpc.com/2009/09/30/pictures-of-technological-imbalance-via-the-top500/? utm_source=insidehpc&utm_medium=whatToRead&utm_campaign=siteEngagement



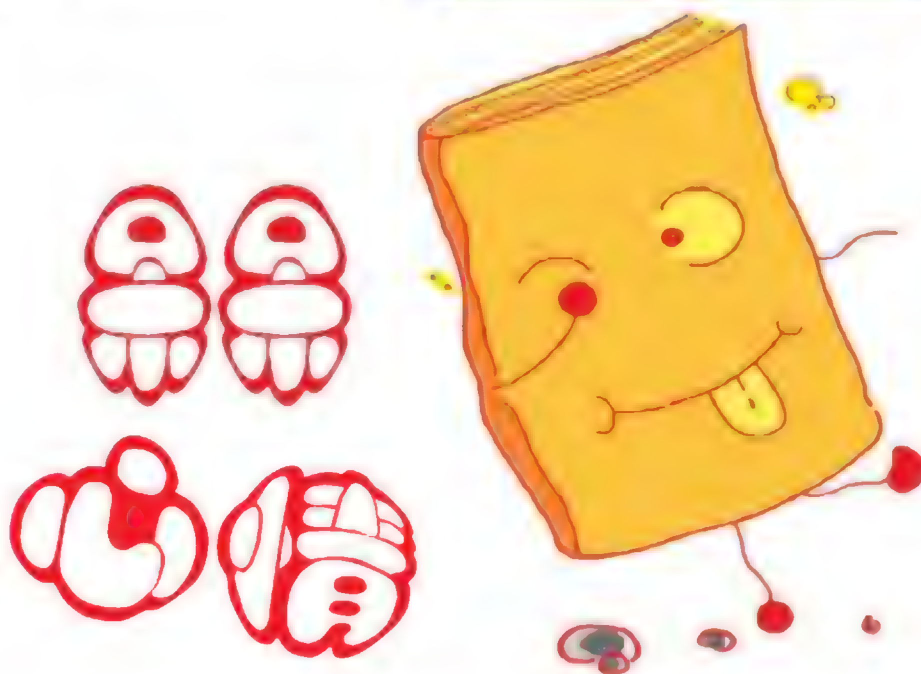
我们知道，世界上有许许多多速度很快的计算机。这些最快的计算机都分布在哪些国家和地区呢？通过这个链接，你可以了解到当前世界各国拥有超级计算机的比例。这张图表示各国拥有的TOP500超级计算机的理论峰值总和。显而易见，美国的超级计算机就像他们的军费一样，在烧钱科研项目上从来不输与人，垄断了世界近一半的超级计算机资源，无论从机器数量还是计算总量都遥遥领先。超级计算机的性能和拥有量虽然并不是一个国家科技力量的指标，但确实可算是一定程度上的反映。或许在取前500名的情况下我们落后不少，但论起总量，大概也能稍微提升一下名次。

机械动力外衣

http://dvice.com/archives/2009/10/power-loader-ex.php

钢弹！又见钢弹！日本人对钢弹的痴迷，对机器人的迷恋，再加上无尽的漫画情结，让我相信世界上第一个人形兵器一定会出现在日本！今天介绍的这个机械手臂是由日本松下的子公司Activelink研制开发的“机械动力外衣”。穿上这个玩意之后，就好似置身于一个小型机器人的内部，并能通过简单的动作控制这个“机器人”行动。穿上它后，人们可以轻易举起113公斤的重物，拥有超人般的力量。这个玩意儿自身重量226公斤，目



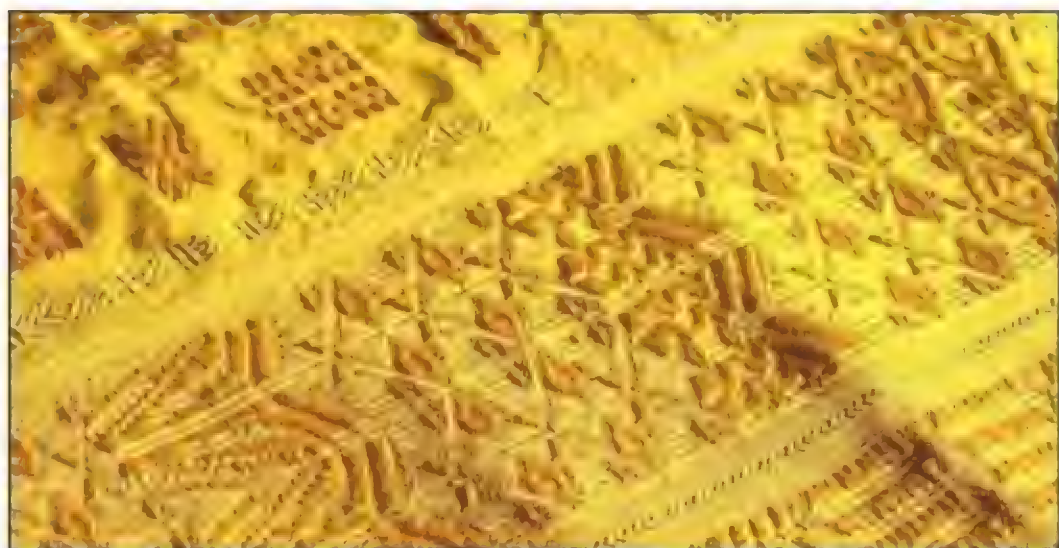


前暂定名为Power Loader，名字来自电影《异形2》中女主角最后使用的那个机械。那玩意可是能和异形女王周旋对峙的强力器械！这个机械动力外衣预计在2015年达到全面商业化，在此之前开发者还要做不少的改进和市场化调整，到时候我们就等着看日本码头工会和警方对峙吧。

蜘蛛丝绸

http://www.nytimes.com/2009/09/23/arts/design/23spiders.html?_r=1&hp

丝绸是中国的特产，其历史、工艺闻名全球，更有“一两丝绸一两黄金”之称。丝绸是由桑蚕的幼虫在变成蚕蛾之前吐的丝制成的，每只蚕茧是一根2000至4000米长的蚕丝。当然，自然界中会吐丝的动物可远远不止桑蚕一种，就是随时能见到的普通蜘蛛也会分泌自己的丝。但你有没有想过，用蜘蛛丝也能制成丝绸？图片上是英国艺术家Simon Peers花了5年时间使用蜘蛛丝纺成的一块布，更准确说应该是一块蜘蛛丝绸。它长3.35米，为了制作它一共花费30万英镑。这块丝绸的丝提取自100多万只马达加斯加岛Golden Orb雌性蜘蛛。据说Simon Peers的灵感来自19世纪法国在马达加斯加岛的殖民者，这家伙试图用Golden Orb蜘蛛线来编制一个独一无二的衣料，现在他的愿望实现了。看来狂人的愿望总会有更疯狂的人来实现。目前这奇异的织物正在纽约美国自然历史博物馆中展出。



勇敢者游戏

http://www.stfj.net/art/2009/loselose/

或许你也玩过不少游戏了吧？有恐怖题材的、有战争题材的，还有爱情题材的，哪一个能够让你成为勇敢者？恐怕没有。因为游戏就是游戏，你可以在游戏里失败、死亡，即使不能存盘再来一次，结果也只不过是个游戏。但我们今天介绍的这款游戏可就不同了。别看它只是个小得不能再小的游戏，但却真正令人感到害怕。这个游戏名为Lose/lose，由玩家Zach Gage制作。它最大的特点是：游戏里的敌军飞机均指向你电脑硬盘中的某个文件，每当你干掉一个敌军飞机时，你电脑里的某个文件也同时被永久删除了。这也是作者把其称作Lose/Lose的原因，不管怎样你都会失败。在游戏中得胜，电脑挂掉；保存了电脑文件，游戏任务就失败，还真是个令人纠结的游戏。



2009搞笑诺贝尔奖

http://improbable.com/ig/2009/index.html

科学也幽默。搞笑诺贝尔奖就是这样幽默的产物，它一半山寨一半讽刺诺贝尔奖的戏谑风格，让越来越多的人喜欢。主办方是《科学幽默》杂志（Annals of Improbable Research，AIR）。每年10月上旬，搞笑诺贝尔奖将评选当年获奖者，评委中有些是真正的诺贝尔奖得主。颁奖地点则设在哈佛大学的桑德斯剧场（Sanders Theater）。获得2009年搞笑诺贝尔奖的伟大成就有——



公共卫生奖：美国芝加哥的博德纳里及2名同僚。

得奖原因：发明一款Bra，遇上紧急事故可变成两个防烟面罩，救己救人。

兽医学奖：英国纽卡素大学的道格拉斯和罗林森。

得奖原因：发现有名字的乳牛的产奶量较高。

和平奖：瑞士伯尔尼大学的博林格及4名同僚。

得奖原因：发现空啤酒瓶比盛满酒的瓶子更具杀伤力。

医学奖：美国加州的昂格尔医生。

得奖原因：60多年来每天不断敲打左手指关节，跟右手对照，看看会否如母亲说的导致关节炎。今年83岁的他说：“我两只手的指关节没任何关节炎迹象，可以向天堂说：妈妈，你错了。”

经济学奖：包括冰岛央行在内的4间冰岛银行的董事、高层和核算师。

得奖原因：证明小银行可迅速变成大银行，反之亦然，并证明同样的事可发生在整个国家的经济上。



化学奖：墨西哥国立自治大学的莫拉莱斯及2名同僚。

得奖原因：用墨国著名的龙舌兰酒制造钻石，方法是在高压器皿内加热龙舌兰酒，制成钻石薄片。

文学奖：爱尔兰警队。

得奖原因：向一名他们以为是道路驾驶重犯的男子Prawo Jazdy发出逾50张告票，其实“Prawo Jazdy”在波兰语是驾驶执照的意思。

数学奖：津巴布韦储备银行及行长戈诺。

得奖原因：印制的钞票面额从1分到100万亿不等，令人民每天要处理大量数字。



清理牛皮癣

——去除网页广告实用手册

■贵州 逍遥

关键字：网页广告 浏览器插件

网络上的“牛皮癣”往往比现实更甚，网页上、游戏中、聊天时，充斥着各种形形色色乱七八糟的小广告、野广告。网络牛皮癣广告不仅干扰正常的网页浏览和游戏聊天，而且其中不乏色情和低俗的信息，让人难以视而不见，严重影响上网者的身心健康。现实中的城市牛皮癣，一直是影响城市清洁形象而难以根除的一大顽症，而网络牛皮癣更是难以靠管制清除，唯有自己动手，才能重现网络洁净的天空。

常用的浏览器非常多，IE、Firefox、Chrome、傲游、世界之窗等，这些浏览器都可通过安装广告过滤插件实现完美去除广告。安装广告过滤插件和现成的过滤规则，这是新手菜鸟们去除广告的非简单易行的方法。

一、IE广告过滤并不弱

从IE6到IE8，IE在不断的增强和完善，特别是最新的IE8提供了InPrivate筛选器和第三方过滤器拦截广告。但是与其他功能强大的浏览器相比，由于IE功能比较单一，在广告过滤、浏览的方便性和实用功能等方面的不足，导致IE往往成了Maxthon、世界之窗之类IE内核浏览器的嫁衣。其实IE过滤广告并非想象中的那么弱，只需安装一些专门的插件，IE同样可以很强大。

1.高手玩InPrivate，IE8定制过滤广告

在IE8中，也可实现Firefox一样的广告拦截体验，仅需使用IE8内置的InPrivate筛选器功能即可。IE8中提供的InPrivate筛选器，可通过定制规则过滤指定的广告，虽然有些麻烦，但是兼容性好，还省资源。

在网上有现成的InPrivate筛选器规则，以关键词“ie8 adblock xml list”进行搜索，也可搜索“dblock for IE8.zip”或“EasyListIE8.zip”的文件，即可搜索到一个专门针对IE8InPrivate筛选器的广告过滤规则XML文件（这里提供一个下载链接：http://www.brsbox.com/filebox/down/fc/2675e05025495c9dafcde0424d983add）。

在IE8中，点击工具栏“安全→InPrivate筛选设置”，打开设置对话框后选择“自动阻止”选项（图1），再点击左下角的“高级设置”，打开管理加载项对话窗口。选择左侧列表中的“InPrivate筛选”，点击“导入”按钮，浏览选择下载的XML文件，确定后即可导入文件中的广告过滤规则（图2）。





以后浏览网页时，如果想要过滤页面中的广告，只需打开InPrivate筛选功能即可。打开InPrivate筛选功能的快捷键是Crtl+Shift+F，如果想打开IE8后就自动开启广告过滤功能，可通过修改注册表实现。在记事本中创建以下内容：

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Safety\PrivacIE]
"StartMode"=dword:00000001
```

以.reg格式保存文件，然后双击导入注册即可让IE8自动开启InPrivate筛选了。此规则的广告过滤效果很不错，以某电影网站为例，首页中的横幅广告被自动过滤掉后清爽多了（图3）。



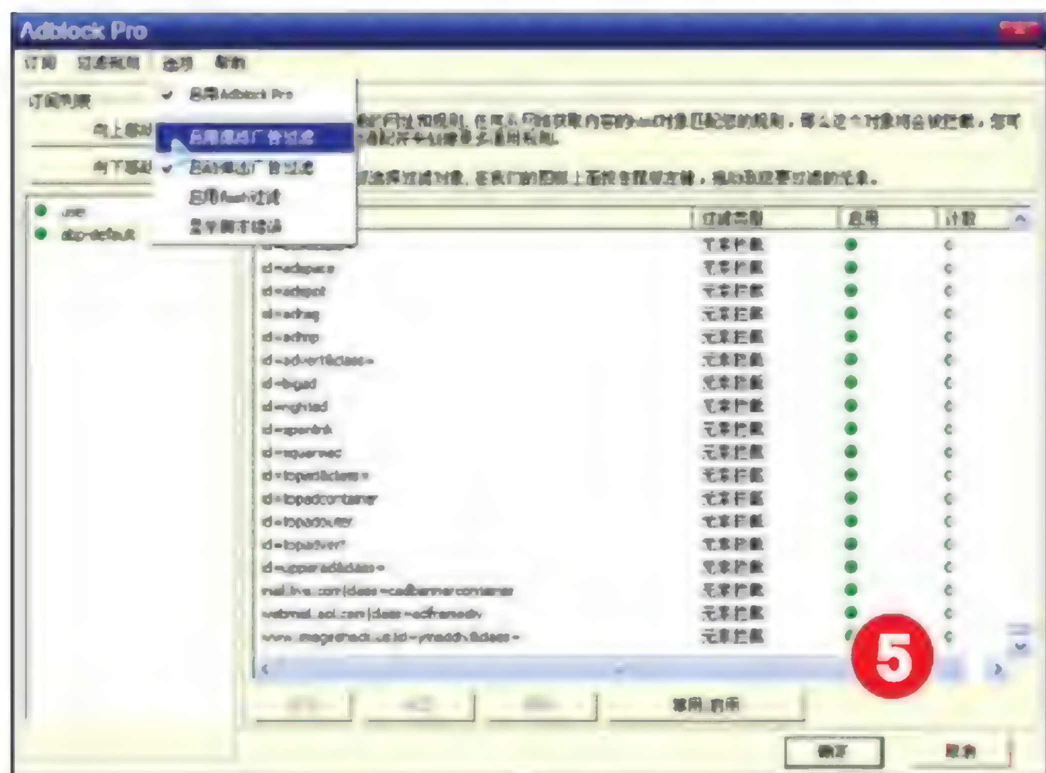
2.轻轻点击，广告不见——最强最易用的IE通用广告过滤插件Adblock Pro

Firefox中的Adblock Plus强大得令人羡慕，IE中是否也能用上类似的插件？

Adblock Pro v2.6是一款非常强大的IE广告过滤插件，这款插件的最新版本是在2008年中发布的（http://www.adblockpro.com/download.htm），但居然神奇地支持最新的IE8。而且Adblock Pro过滤广告的效果非常好，操作简便，像Firefox中的Adblock Plus一样强大易用。

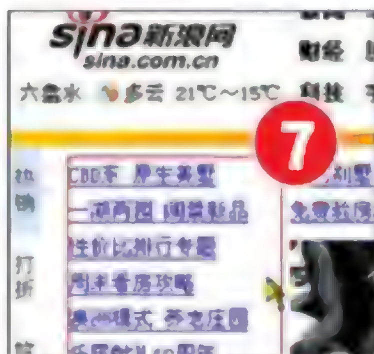


安装Adblock Pro后，在IE浏览器底部会显示一个绿色的盾形图标，鼠标右键点击此图标，会弹出Adblock Pro菜单（图4）。Adblock Pro已内置了一些过滤规则，点击弹出菜单中的“首选项”命令，打开设置对话框，在“adp-default”列表中显示的就是内置的规则（图5）。在默认设置下，未启用过滤浮动广告的功能，需要点击菜单“选项→启用飘浮广告过滤”，即可过滤掉90%以上的浮动广告了。另外，Adblock Pro还像Firefox中的Adblock Plus一样提供了过滤规则订阅服务，点击菜单“订阅→添加规则过滤”，打开订阅对话框，点击“获取更多”链接，即可添加通用的过滤规则（图6）。





不过软件没有提供专门针对中国用户的规则订阅，因此很多情况下需要我们自己来手工过滤广告。方法很简单，在Adblock Pro菜单中点击“选择要隐藏的元素”，鼠标将变成黄色，将鼠标移动到网页中的广告部分，相应的部分将被红色框标记选取（图7）。只需用红色框选取广告部分，点击确认后弹出规则添加对话框，一般情况下选择“元素过滤”（图8），确定之后广告就消失不见了。





Adblock Pro的过滤效果非常不错，以新浪首页为例，过滤掉所有的广告后，原来的广告部分不会留下任何空白（图9）。无需手工设置规则，鼠标轻轻点击，就可轻松去掉广告，这让Adblock Pro成为IE浏览器的最佳广告过滤选择。



二、网页过滤，各显神通

由于IE浏览器整体功能的薄弱，因此许多用户都选择了如Maxthon 2.0、Firefox、Chrome之类的第三方浏览器，合理利用这些浏览器，就可有效清除各种烦人的广告垃圾。

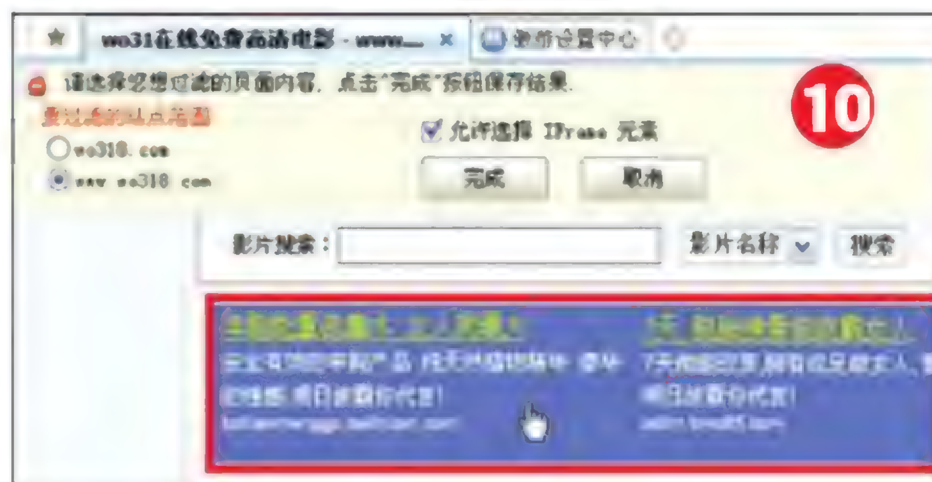
1.广告猎手与“包”治广告——Maxthon过滤广告

傲游是国内用户最多的浏览器之一，在广告过滤安全浏览方面非常强大，内置的广告猎手功能除可手工指定过滤广告外，还可添加过滤规则并导入各种过滤包，有效清除网页广告。

(1) 广告过滤有猎手

Maxthon2.0的“广告猎手”功能非常的强，默认状态下启用，已可过滤掉绝大多数的网页广告了。对于遗漏的广告，可通过手工的方法进行增强过滤。

把鼠标停放在某个图片、Flash或视频广告上，稍等片刻会自动会出现一个绿色的浮动按钮。点击该按钮，在弹出菜单中选择“加入过滤黑名单”命令，即可将指定的广告过滤掉。如果在某些图片上不显示浮动按钮，可按下Ctrl+Alt键，强制显示浮动按钮。另外，也可点击广告猎手菜单下的“过滤页面内容”命令，显示内容过滤栏，直接点击页面中要过滤的网页广告即可（图10）。



(2) 一“包”灵药广告除

“过滤包”是Maxthon2的广告猎手中文本过滤功能所使用的规则包，专门针对各种网站广告的过滤包强大而有针对性，可更干净地去除指定站点的广告，并在去掉广告后不会在页面中残留影响观看的空白区域。

添加过滤包

Maxthon2初次安装完后，并没有附带任何过滤包，要添加某个网站的广告过滤包，可到傲游扩展中心过滤包页寻找。打开Maxthon2，点击菜单“工具→管理过滤包”命令，可打开Maxthon设置中心过滤包管理页面。在过滤包管理器页面上方，点击“获取更多...”按钮，可连接到到傲游官方网站的过滤包下载页面。在过滤包下载页面中可搜索下载需要的过滤包。

例如这里我们要想下载安装“PChome电脑之家”的广告过滤包，可打开相应的过滤包“PChome电脑之家－过滤包”安装页面（http://addons.maxthon.cn/zh_CN/post/1079）（图11）。点击页面中的“立即下载该插件”按钮，将会弹出过滤包安装对话框，点击确定按钮，即可完成安装并打开过滤包设置管理页面。



> **提示：**
> 要使用过滤包过滤广告，需要先点击菜单“工具→广告猎手”，勾选其下的“启用文本过滤”项。另外，可点击状态栏的“广告猎手→启用文本过滤”，快速实现启用某个过滤包。

垃圾广告过滤效果

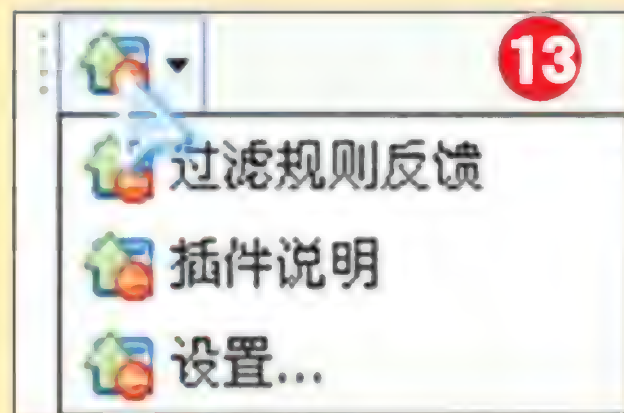
在启用了某个过滤包后，即可发现打开相应的网站时，各种垃圾信息都被全面的完美屏蔽过滤了。以“PChome电脑之家”为例，过滤后页面中的Flash广告、浮动广告及一些垃圾商讯信息等，都不再出现，变得简洁了许多（图12）。



傲游Maxthon2的广告过滤增强插件

在傲游的增强插件中，有许多是专用于清除各种广告的，例如“AdHunter Enhancer”插件，可增强广告猎手的过滤功能。另外，Maxthon的“清除烦恼”插件，也具备广告过滤清除功能，过滤效果也不错。

其中，“AdHunter Enhancer”插件需要在开启广告猎手的“启用弹出窗口过滤”“启用网页内容过滤”功能时，才会有效果。点击Maxthon浏览器菜单栏旁边的“增强功能”按钮，在下拉菜单中选择“广告过滤→AdHunter Enhancer”命令，打开插件安装页面。点击页面中的“安装”按钮，即可自动下载安装该插件。安装完成后，在插件栏上会出现“AdHunter Enhancer”按钮（图13），点击该按钮，即可自动进行更新。以后打开各种网页时，插件会自动进行拦截过滤。



2.Adblock Plus，让Firefox完美过滤所有广告

Firefox也是一款非常常用的浏览器软件，Firefox2.0自带的广告过滤功能并不是很强，但是它有一个超强的广告过滤插件——“Adblock Plus”，可有效的过滤各种网页广告。Adblock Plus的强大，已成为网页广告过滤中的典范。

在Firefox浏览器中，打开Adblock Plus插件安装页面（下载地址：http://addons.mozine.cn/firefox/125/），点击页面中的“立即安装”按钮，弹出插件安装对话框，点击“立即安装”按钮，即可完成插件安装。安装完成后，重启Firefox浏览器，点击菜单“工具→Adblock Plus”命令，打开Adblock Plus插件设置对话框。点击菜单“选项”，在下拉菜单中勾选“启用Adblock Plus”，即可使用Adblock Plus增强过滤广告垃圾了（图14）。

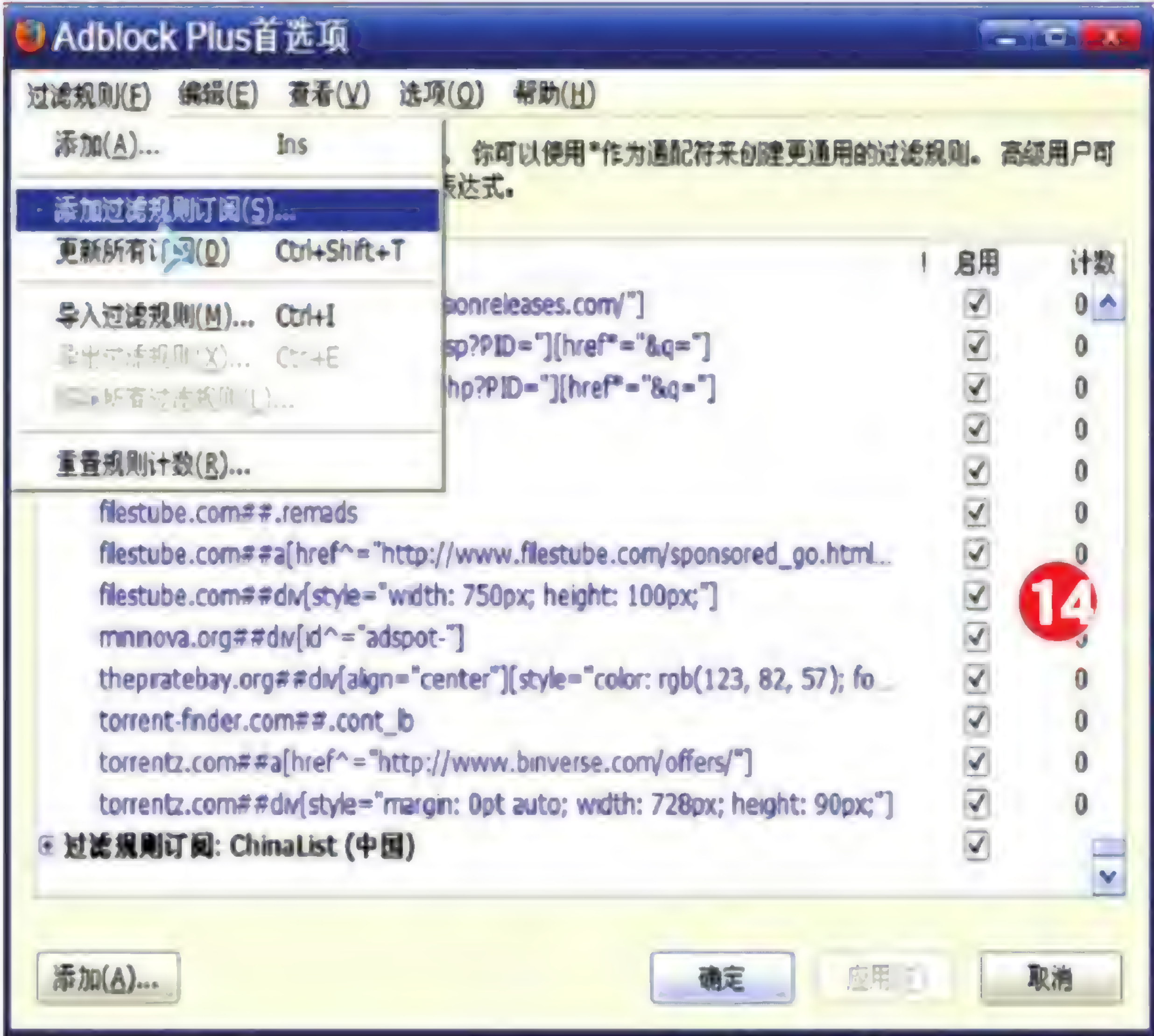
不过在启用Adblock Plus之后，默认的广告过滤规则还不够用，必须订阅为不同地区用户定制的广告过滤规则。在Adblock Plus菜单中选择“打开首选项”命令，打开Adblock Plus首选项对话框（图15）。再点击菜单“过滤规则→添加过滤规则订阅”命令，打开规则订阅窗口。分别选择列表中的“EasyList（USA）”和“ChinaList”这两项规则，并点击“订阅”按钮，即可完成规则订阅添加（图16）。再返回Adblock Plus首选项对话框，点击菜单“过滤规则→更新所有订阅”命令，更新订阅的过滤规则。



订阅的过滤规则采用正则表达式编写，功能异常强大，可过滤众多的广告。同时这些规则是在每日更新的，因此使用订阅的规则就已可获得非常好的过滤效果了。当然有时也需要手工过滤一下被漏过的广告。

在浏览网页时，偶尔有漏过的垃圾广告显示，可点击状态栏或工具栏上的“Adblock Plus”按钮，在弹出菜单中选择“打开过滤项目”命令。插件将会自动分析网页中的代码，并显示浏览器页面中的各种网页元素。将鼠标移动到某个可过滤项目上，点击右键，在弹出菜单中选择“闪动显示该项目的边框”命令，即可高亮显示该过滤项目在页面中的位置（图17）。确定于要过滤的垃圾广告后，直接在右键菜单中选择“过滤该项”命令，弹出添加规则对话框，确定即可过滤掉该项目。

另外，也可直接在页面中要过滤的图片或Flash动画广告上点击右键，在弹出菜单中选择“过滤帧（Adblock Plus）”命令进行过滤。





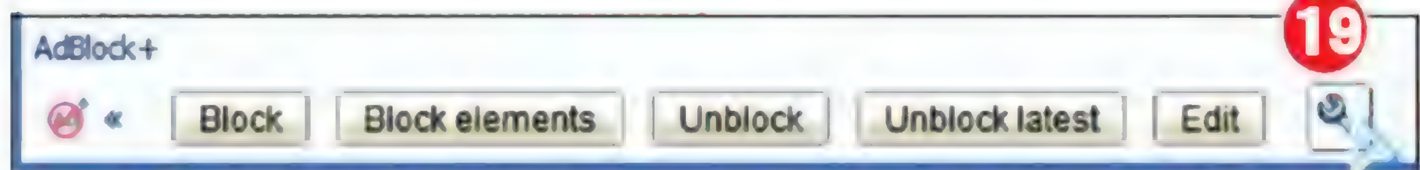


3．“可乐米”的类Adblock插件

Google的可乐米（Chrome）受到越来越多用户的青睐，速度快性能稳定，而且开始支持插件。在Chrome中也有一些类似Adblock的广告过滤插件Adblock，效果也非常不错，绝不逊于Firefox中的Adblock Plus。

在Chrome中下载Adblock插件自动进行安装（http://www.chromeplugins.org/google/chrome-plugins/adblock-7523.html），安装完成后在地址栏中输入Chrome://extensions，即可查看已安装的Chrome扩展列表，确认Adblock插件已安装并使用（图18）。

安装完成后，在状态栏左下角处会显示Adblock插件图标，点击后展开Adblock插件工具栏（图19）。点击工具栏上的“Block elements”按钮，然后用鼠标点击选择页面中要过滤的广告，即可自动弹出规则添加框（图20），确认后自动过滤该广告。



Adblock插件的广告过滤效果非常完美，不会在页面中留白，此外还为用户提供了规则订阅功能。点击Adblock插件工具栏上的“Preferences”按钮，打开订阅页面。首先要订阅基本规则“EasyList”，然后要订阅专门针对中国用户的规则（图21）。针对中国用户的规则没有显示在订阅列表中，可在订阅栏中输入如下地址：

http://adblock-chinalist.googlecode.com/svn/trunk/adblock.txt

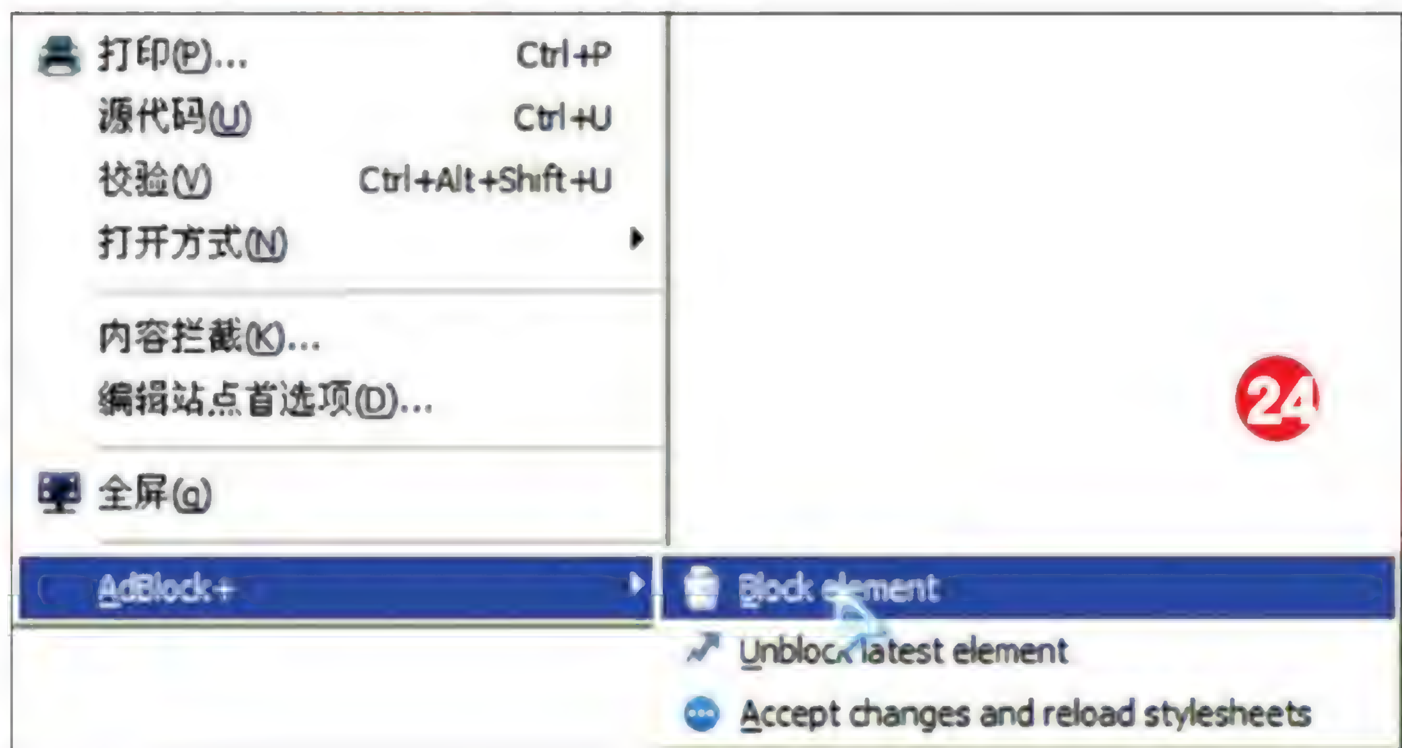
点击“Subscribe”按钮即可完成订阅。

4．用Adblock增强Opera广告过滤

Opera对弹出窗口过滤效果相当出色，但对于网页广告、浮动广告等过滤却一直无能为力。虽然新版的Opera有了类似于Firefox的Adblock的内容拦截功能，但还是不够完善，手工安装Adblock for Firefox是不错的选择。

在Opera中打开网页http://ruzanow.ru/opera/menu.html，根据自己的Opera版本选择点击相应的安装链接，这里笔者使用的是Opera 10（图22）。安装完成后，按下Ctrl+F12组合键，打开Opera设置对话框，选择“高级”选项页，点击左侧列表中的“工具栏”，将菜单设置为“Opera Standard”（图23）。

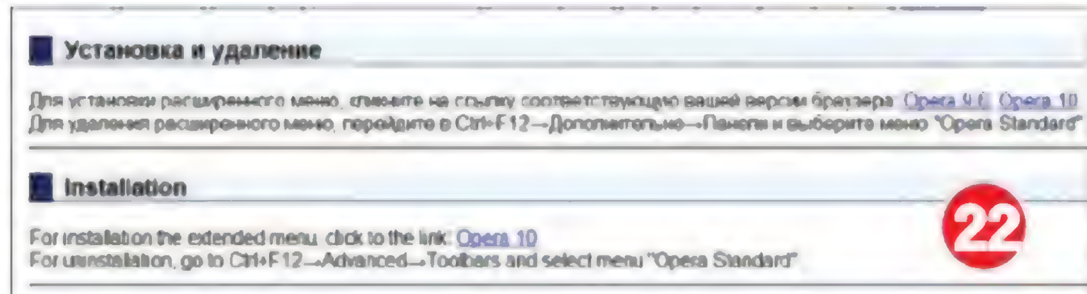
安装完成后，在右键菜单中将会多出一个名为“Adblock+”的选项，点击子菜单中的“Block element”命令（图24）。将鼠标移动到要过滤的广告上，将会以蓝色高亮显示广告，并显示该广告网页元素DIV和Class标记信息。点击鼠标确认后，即可过滤掉该广告（图25）。















5.高级方法Maxthon的文本规则编写

Maxthon的规则编写，可在使用广告猎手点击广告时直接添加网址黑名单，也可以通过内容过滤列表进行管理。

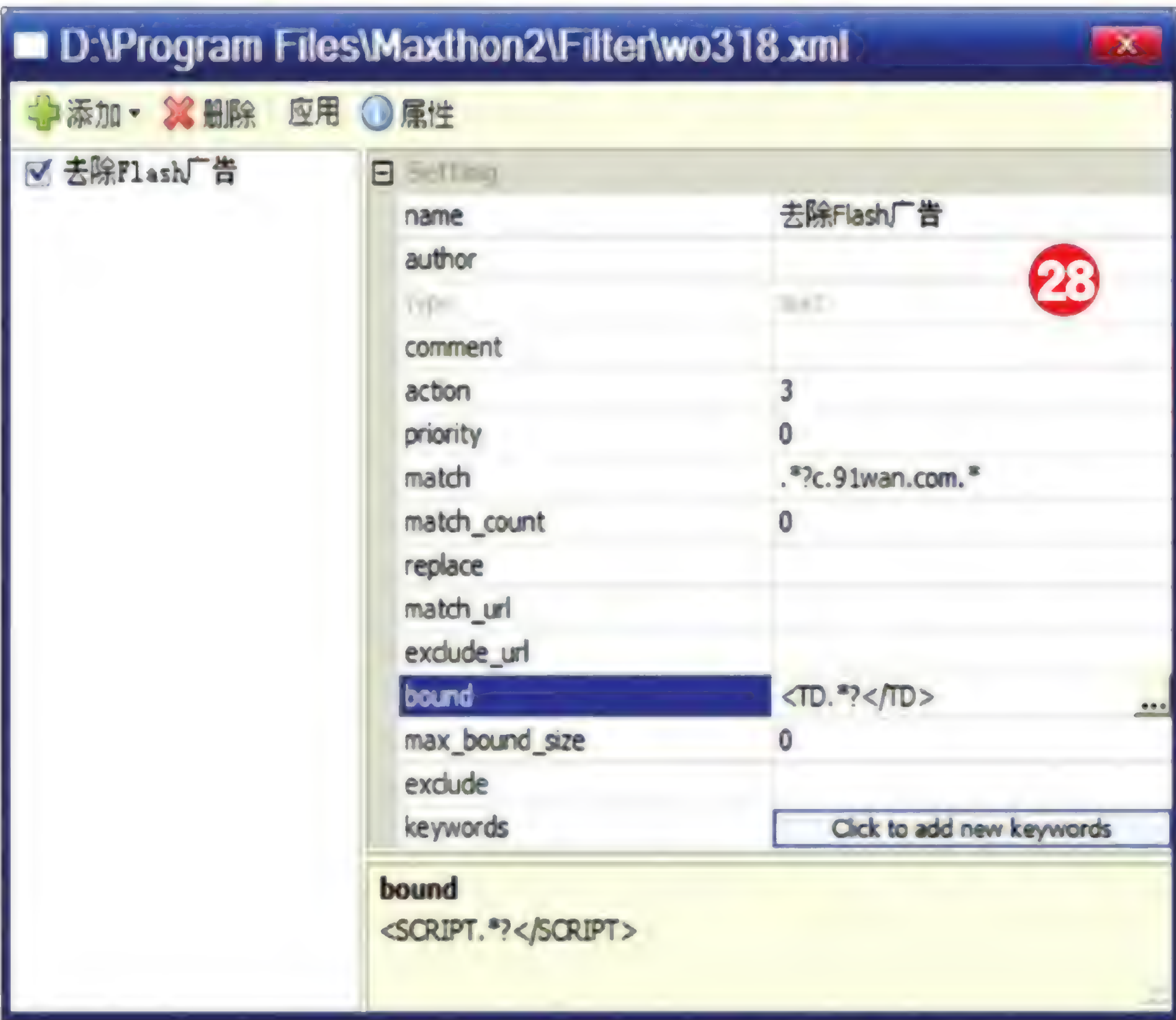
在广告猎手设置页面点击内容过滤下的“编辑过滤列表”，打开列表窗口，在窗口中就显示了所有网站的网址黑名单规则。不过与其他软件不同，在Maxthon中并不需要使用通配符，直接用cpro.baidu.com就可代表cpro.baidu.com/*了（图26）。



不过在使用广告猎手的内容过滤方式屏蔽广告后，在网页中原来的Flash广告处会留下空白，看起来很不舒服（图27）。Maxthon还提供了一个极为强大的文本过滤方式，可直接屏蔽替换网页广告代码，从而实现最完美的过滤。



在Maxthon2的过滤包管理页面中，点击“新建”按钮，输入新建过滤包文件名，确定后即可新建一条过滤包。在过滤包列表中找到此条过滤包，点击选择后，在展开页面中点击“编辑”按钮，打开过滤包编辑对话框。在对话框中有两条默认的规则“去除Google广告”和“去除Pocopap广告”，选择后，点击上方工具栏中的“删除”按钮，将其删除掉。再点击工具栏按钮“添加”→“文本过滤”命令，输入规则名称，新建一条过滤规则。选择新建的规则，在右边依次填写过滤设置选项（图28）。



在“action”中，用于设置某网页代码满足该过滤规则的所有匹配条件时，所采取的动作类型。在文本类过滤规则中，一般选择类型为“3”，表示用下面“replace”中的内容替换“match”的内容。

在“match”中，则用于规定规则所匹配的字符串。这里因为我们要过滤的广告代码中比较关键的是“c.91wan.com”，因此可以设置为“.*?c.91wan.com.*”。其中使用通配符表示允许在“c.91wan.com”这串字符前面出现任意字符，后面也允许出现任意字符。在“bound”处，用于限定“match”匹配起作用的范围，这里可设置为“<TD.*?</TD>”。这样就就限定了仅包含在<TD></TD>标签之间的“.*?c.91wan.com.*”的字串满足匹配要求。

“replace”项的作用，是将“replace”中的内容替换掉“match”中的内容。这里直接保持空白，即表示删除满足匹配的源代码。“match_url”用于定义该过滤规则对哪些网址生效，这里因为是要对整个网站生效，因此设置为“wo318.com”。如果“match_url”留空，则对所有网址生效。

其它设置项保持默认，最后点击工具栏“应用”按钮，保存设置。启用文本过滤功能，就可以发现页面中的Flash广告动画已经消失了，并且没有留下任何空白。

至于其它浏览器，Firefox、Opera和Chrome也可用在指定过滤广告时直接设置网址黑名单规则。其中，Opera还可手工在其过滤文件中编写规则实现过滤。Opera的广告过滤文件路径为“C:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Opera\Opera\profile\urlfilter.ini”，用记事本打开后直接写入要添加的网址黑名单过滤规则即可。



Win7带来改变

——Win7虚拟化功能

■广东 GZ

关键字：Win7 VHD

随着Win7 Release Candidate版本正式向终端用户开放测试，微软终于揭去了Win7走向市场前的最后一层神秘面纱。由于候选版本的测试意义主要在于除错，后期通常不会再加入新的功能，也就是说通过Win7 RC版本用户可一窥正式版的功能全貌。Win7是否只是Vista的简单延续？0.1的内核升级能带来什么样的惊喜？下面就为你慢慢揭晓。

虚拟化将是操作系统未来的主要发展方向，这几乎是IT业界的基本共识。虽然微软并不完全同意这种看法，其实也只是为建立形式上和标准上的话语权，它提出自己的操作系统虚拟化概念，即以“分层”的形式实现操作系统的虚拟化，而Win7内建VHD文件支持就是这种概念的大致初步实现。

创建Virtual Hard Disk（VHD）

绝大多数普通用户开始接触到VHD格式文件，是在使用虚拟机工具Virtual PC时，VHD正是虚拟机创建的以文件形式存在的虚拟磁盘。当然在Win7操作系统出现之前，VHD仍然只是在一个文件中存在的硬盘，仅仅应用在虚拟机领域，Window 7操作系统的出现改变了这一切，VHD成为一种新的磁盘格式和载体。

之前用户创建VHD虚拟磁盘文件必须要通过虚拟机Virtual PC（图1），而Win7对于VHD文件技术内置支持的实现，使得Win7的磁盘管理工具可轻松直观的获取VHD文件。

1. 依次打开“控制面板→系统和安全→管理工具→计算机管理”，并且定位到“磁盘管理”控制页面。使用鼠标右键点选磁盘管理项，在弹出的右键菜单中选择“创建VHD”（图2）。

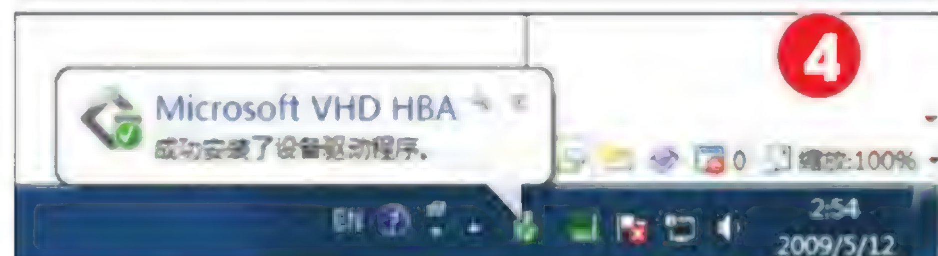
2. 磁盘管理工具中的VHD文件创建步骤基本与Virtual PC中类似，选择VHD文件的保存路径，并且指定VHD文件的形式（动态或固定尺寸），考虑到要将VHD应用于真实应用环境中，建议设定VHD的类型为固定尺寸的，这样会获得更好的性能，同时可用于下文的VHD引导操作（图3）。

3. VHD创建时，系统托盘会弹出消息报告发现“Microsoft VHD HBA”设备，待设备驱动安装完毕后，系统会多出一个真实的“虚拟”硬盘（图4）。



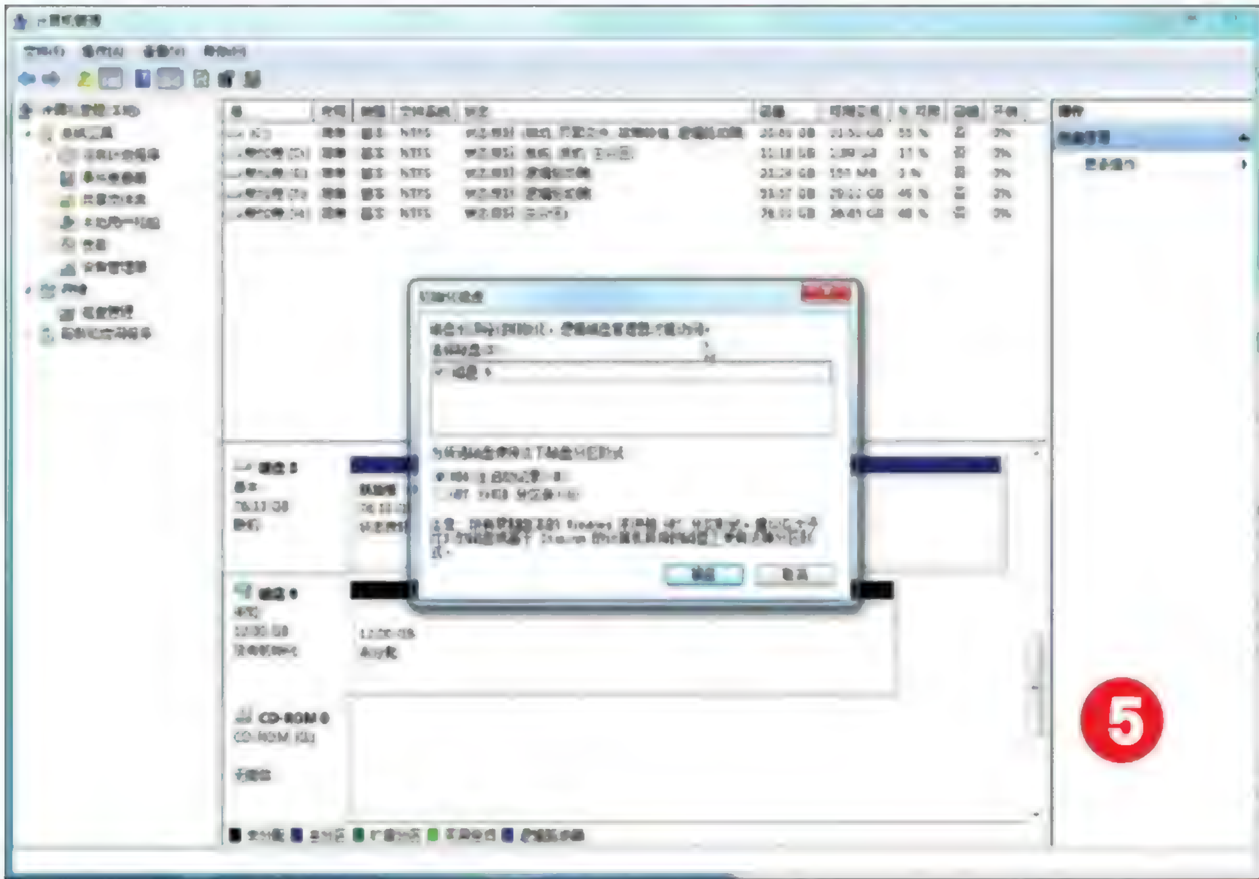






4. 磁盘管理工具中，使用鼠标右键点选新加载的VHD硬盘，在弹出的菜单中选择进行“初始化磁盘”，选择磁盘分区形式后确认完成初始化（图5）。

5. 对于完成初始化的磁盘，即可像真实硬盘一样建立分区、分配驱动器盘符、进行格式化等一系列操作，直到它被真实的加载在操作系统中（图6）。在磁盘管理工具中，系统使用不同的蓝色图标清楚的标出VHD磁盘，在硬件设备管理器中，VHD磁盘被识别为“msft virtual disk SCSI disk device”。





Win7 Native Boot——虚拟与真实难分

VHD文件在Win7中的映射非常强大也非常复杂，对于普通用户这种技术带来最直观的应用受益，当属Win7 Native Boot功能。在Win7中微软不仅把VHD的驱动内置进操作系统，也包括在Win7的引导程序中。也就是说在启动计算机的阶段，Win7的引导程序可直接访问VHD文件，并且启动VHD中安装的操作系统。当然能引导的VHD文件中的操作系统目前也限于Win7商业版以上版本及Windows Server 2008 R2。

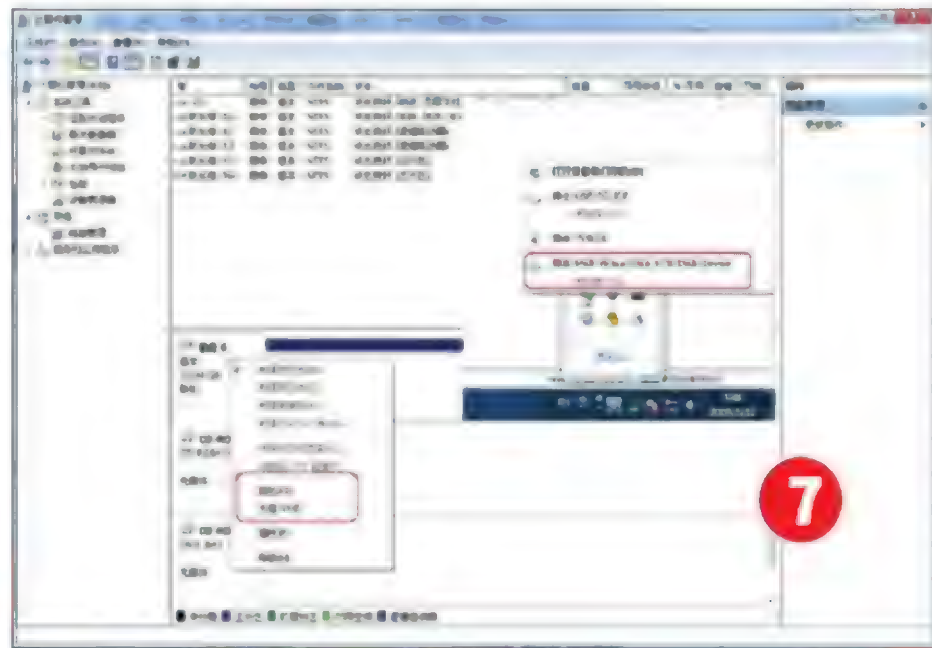
要在VHD文件中安装操作系统有许多种方法，这里来看操作上最简单的Virtual PC安装。

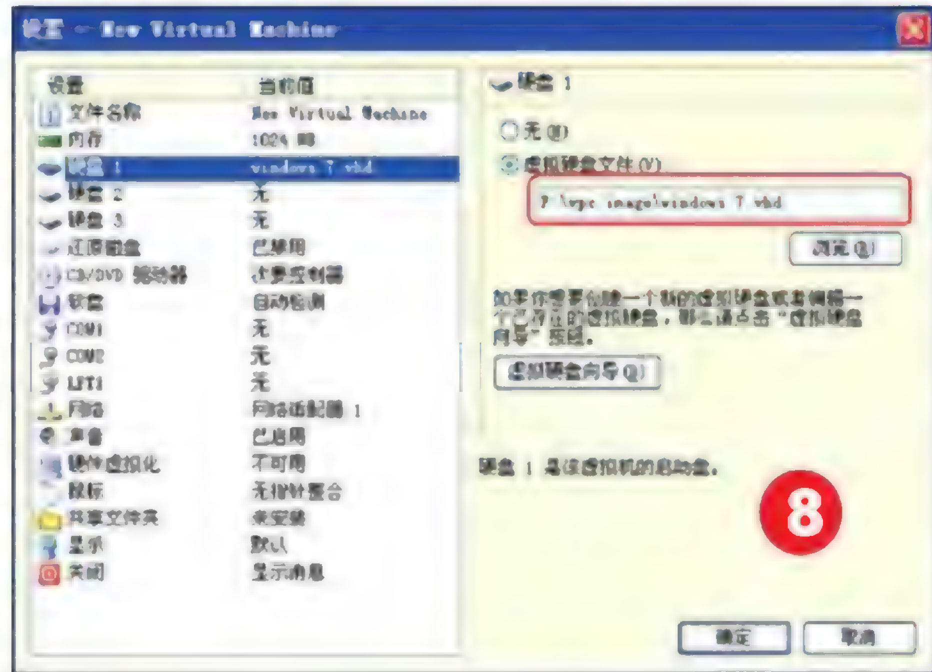
1. 使用磁盘管理器，首先将上文创建的VHD硬盘文件进行分离，不妨将这个操作简单理解为USB设备的插入加载和卸载，不过如果要保证VHD磁盘的正常加载，一定注意不要在Win7的USB设备管理中弹出设备，这会导致VHD无法重新加载，除非用户重新启动计算机（图7）。

2. 使用Virtual PC创建新的虚拟机时，指定使用已创建的VHD文件，并定位到上文已创建的VHD文件即可。对于已创建的虚拟机而言，也可在虚拟机设置中重新指定VHD文件，达到加载已创建VHD文件的目的（图8）。如果用户使用Virtual PC创建VHD虚拟硬盘文件，那么注意在高级选项中一定要将其设定为“固定大小”，容量最好不低于11GB。如果创建的VHD虚拟硬盘文件已被设定为“动态扩展”，那么利用虚拟机设置的“虚拟硬盘向导”编辑VHD文件，将其转换为“固定大小”的虚拟硬盘文件即可。

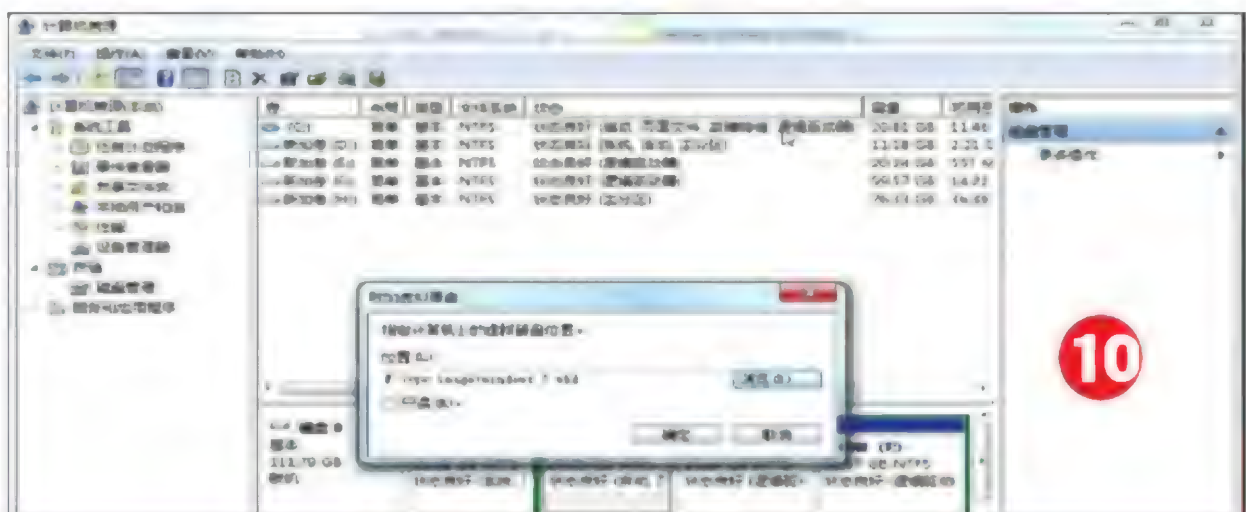
3. 启动建立好的虚拟机，在虚拟机执行窗口中点击菜单“光盘→载入ISO镜像”，并指定Win7安装光盘镜像文件的位置，即可将虚拟机引导进入Win7的安装（图9）。

4. 退出Virtual PC回到物理计算机的Win7系统中，打开磁盘管理器，将刚才安装好Win7操作系统的VHD文件附加到现在系统中，并且为附加的VHD指定一个驱动器盘符。对于加载的VHD虚拟硬盘文件，用户可在资源管理器中清楚查看已安装的操作系统文件，当然读写修改操作也都是可的（图10）。









5.使用“管理员身份”启动命令行工具，输入命令“bcdedit”查看当前启动管理器信息，可看到当前启动管理器中有两个可引导系统，分别是安装在物理C分区的“Earlier version of windows”（WinXP），及安装在物理D分区的“Win7”（图11）。

6.现在将VHD虚拟硬盘文件中的操作系统引导信息加入到启动管理器中，输入命令“bcdboot n:\windows /s D:”，注意“n:\”是vhd文件在磁盘管理器中所分配的盘符，“D:”则是启动管理器所在的实际物理分区。再次查看启动管理器内容，发现处于VHD虚拟硬盘文件所分配的N分区引导信息已加入启动管理器中，当前有两个Win7操作系统的引导信息，一个是处于原来物理分区的Win7，一个则是安装在VHD文件中的Win7（图12）。

7.重启计算机，用户即可在引导界面上看到新添加的VHD文件中的Win7操作系统，选择它就可直接启动计算机进入新安装的Win7环境中，其启动过程和真实物理分区上安装的操作系统没有任何区别。





VHD引导失败排障

如果用户发现从VHD中引导失败，可对照以下常见故障进行排除。

1.再次强调从VHD启动的操作系统是有限制的，试图在VHD中安装WinXP或Vista引导是不可能成功的；即使用户确实安装的是Win7，也仍然有版本选择的问题，尤其是采用更快捷的“ImageX”命令法安装操作系统，错误的选择版本会在进入系统时失败。

2.注意启动用的VHD文件，是不能保存在压缩或加密过的NTFS磁盘上的，这一点可能会被大多数用户忽略，导致引导的失败。

3.固定大小的VHD文件是引导成功的最佳保证，并不是说动态扩展的VHD文件无法引导启动操作系统，而是出问题的可能性较大。例如许多熟练用户都会习惯性的设置动态扩展VHD超标，放置VHD文件的物理磁盘分区明明只有10GB大小，动态扩展VHD文件却可被设置远超过10GB，对于虚拟机应用这是无所谓的，反正只有真正用到了空间VHD文件才变大，不过对于VHD引导而言，只要VHD文件的虚拟空间超过物理磁盘分区实际空间，引导就会必然失败。

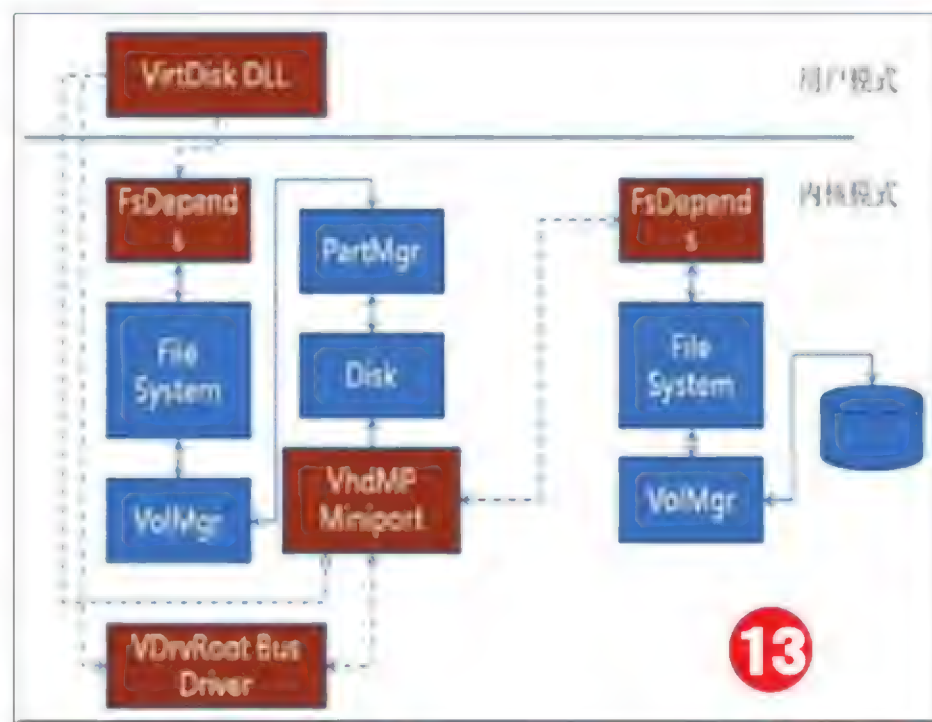
4.如果用户计算的物理硬盘采用的是RAID格式，不要忘记必须也要在VHD中的操作系统镜像中注入RAID的驱动程序，否则将引导失败。

VHD性能和体验

对于没有实际接触到Win7 Native Boot的用户而言，最感疑惑的大概是从VHD文件中启动执行的操作系统，到底是执行在虚拟机上还是直接执行在物理硬件之上？它和物理分区上执行的操作系统有什么区别？是否会像虚拟机执行一样有性能上的巨大损失？

Win7的引导程序和Win7能访问VHD文件并且从其启动，能直接创建、加载和卸载VHD文件，本质原因就在于内建了对VHD文件的读写驱动程序（图13），因此使用VHD启动计算机时都是VHD读写驱动的功劳，跟Virtual PC之类的虚拟工具没有任何关系，实际上Win7既没有也不需要为此安装任何虚拟化软件工具。

从VHD虚拟磁盘启动之后，计算机的操作系统仍是直接访问所有硬件设备，而不是以虚拟化的方式执行。理论上唯一区别就是对文件系统读写访问时，需要经过额外的一层VHD读写驱动的解析，这里面会多出一些I/O性能开销，那么对于实际性能的影响下面进行实际的测试。



1.从VHD文件中启动和执行Win7，无论是启动和执行速度，还是应用环境和用户体验，都与从物理磁盘分区安装的操作系统没有区别，不会有任何软硬件的限制。唯一能察觉到操作系统是执行在VHD文件的地方，是在磁盘管理器中查看磁盘信息时，会发现VHD虚拟磁盘成为了磁盘系统主分区并占据了驱动器盘符C，而原来的物理磁盘主分区并没有分配驱动器盘符，用户必须手动为其分配驱动器盘符才能在系统中访问（图14）。

2.在真实物理分区安装执行的Win7环境中，使用HD Tune工具对于磁盘进行读取测试，测试对象是位于物理磁盘系统C分区上的1GB大小的

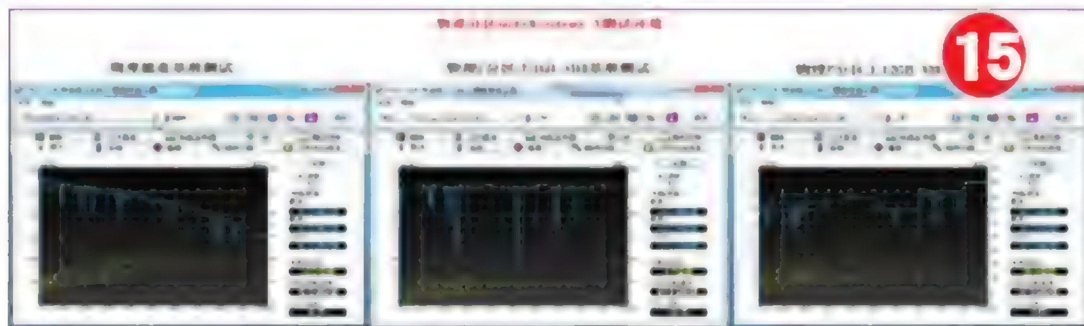


VHD，位于物理磁盘最末F分区上的13GB大小的VHD，及两者分别对应的物理分区。

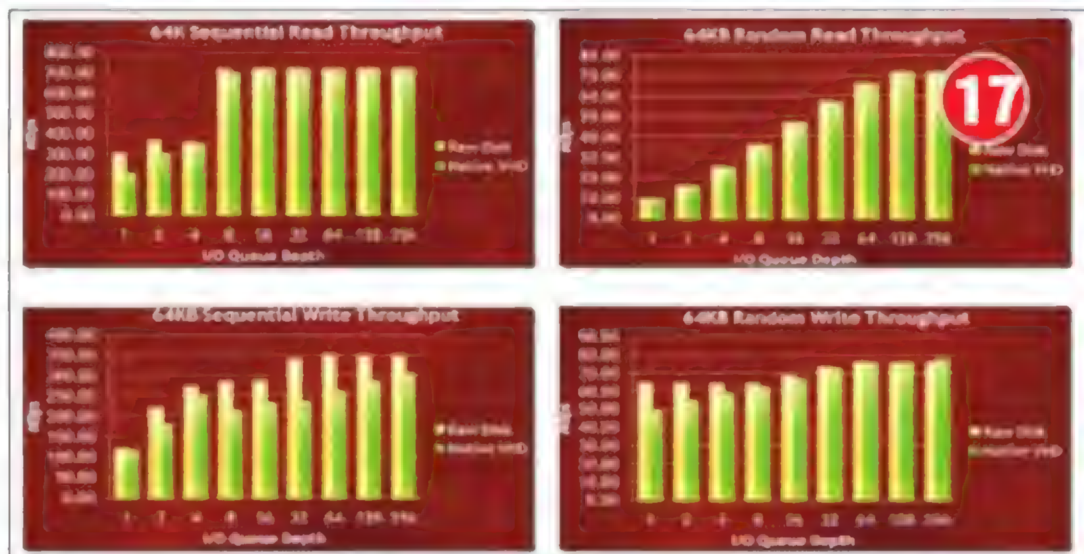
在基准测试项目中，平均传输速率成绩最优者是位于物理C分区的1GB VHD虚拟磁盘，其次是真实的物理磁盘的平均传输速率，而位于物理磁盘最末F分区上的13GB VHD虚拟磁盘的平均传输速率最低，很显然这个成绩对比不具有一致性，无法对VHD与物理磁盘读写差异下结论（图15）。

将位于物理C分区的1GB VHD虚拟磁盘复制到物理F分区上，可发现其平均传输速率已向物理磁盘最末F分区上的13GB VHD靠拢，再次验证VHD的平均传输速率确实不具有一致性。同时也验证其他具有一致性的测试数据，即无论VHD处于什么物理存放位置，其读写的存取时间明显优于物理磁盘，不过其数据突发传输速率则明显劣于物理磁盘，CPU占用也明显偏高。这些一致性数据印证了上文的理论，即文件系统读写访问时，VHD读写会多一些I/O性能开销，这可解释CPU时间占用和突发传输速率的劣势（图16）。

测试数据得出的结论就是，无论是真实物理分区执行的Win7环境中，还是在VHD执行的Win7环境中，直接读取硬盘和读写VHD的性能差别微乎其微，实际应用的影响基本可忽略不计。事实上WinHEC大会上发布的官方数据也证明，只有在进行连续区块写入操作时，VHD才跟物理硬盘有相对明显的性能差异（图17）。







VHD的应用扩展——用差分磁盘进行系统还原

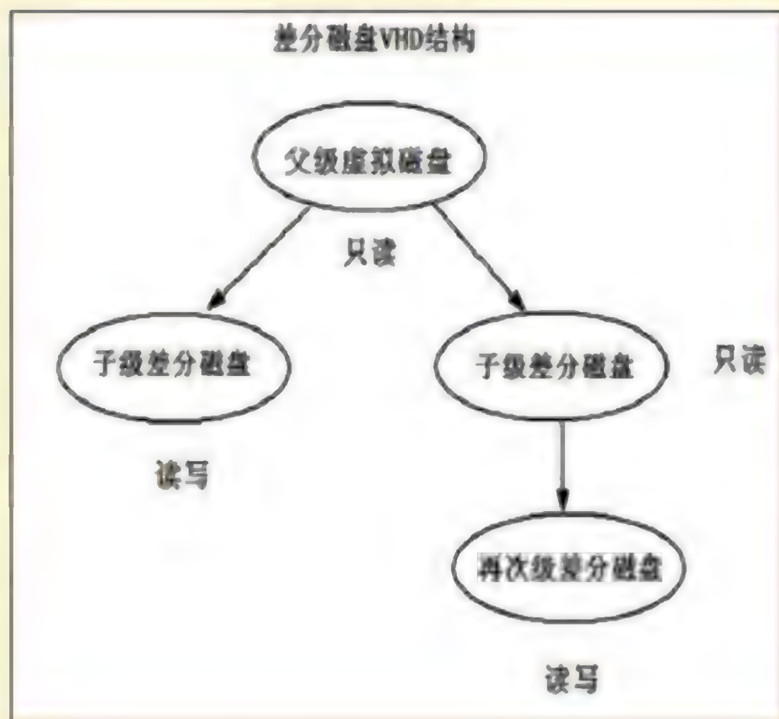
那么VHD有什么实用价值呢？用户不妨先思考这个问题：Win7 Native Boot能引导VHD文件上安装的操作系统，读者会如何去备份这个VHD操作系统？又如何设置添加多系统环境呢？最简单直接的方法是复制一份安装有操作系统的VHD文件，即可完成一份操作系统的备份；复制多份安装有操作系统的VHD文件，并使用“BCDboot”命令分别为其添加启动引导信息，即可完成多系统环境的添加设置。这个答案当然正确，但同时也是最笨的选择，因为对于VHD虚拟磁盘文件而言，差分磁盘VHD文件才是备份还原、防病毒木马、作影子系统等一系列任务的最佳选择。下面实例创建上文可引导“Win7.vhd”文件的差分磁盘。

差分磁盘VHD

简单说差分磁盘（Differencing Disks）是VHD文件格式虚拟磁盘的一种，是以另一个VHD文件为父盘或模板生成的VHD文件，由于差分磁盘VHD文件只保存和父盘VHD文件不同的数据，因此差分磁盘的体积通常都比较小。

建立差分磁盘要么是基于固定大小虚拟硬盘，要么是基于动态扩展虚拟硬盘。差分磁盘储存所有的变更信息，然后以另外的方式写入父级虚拟硬盘。用户可基于父子关系来配置差分磁盘，这样会形成多等级的虚拟硬盘类型，从而形成差分盘树的结构形式。

如果使用差分盘树的结构，需要记住最重要的一点，所有的父级虚拟硬盘文件都必须是只读的，如果为某个差分磁盘建立了更下级的差分磁盘，那么就不要再对这个差分磁盘进行写操作，否则更下级的差分磁盘会出错。差分磁盘优点是明显的，对于备份/还原/保护等工作能大大减少硬盘空间需求，对于多系统应用可大大增强管理性，可说是最为灵活高效的磁盘形式。差分磁盘的缺少是管理上手比较难，复杂的磁盘等级也会导致性能有一定的下降。



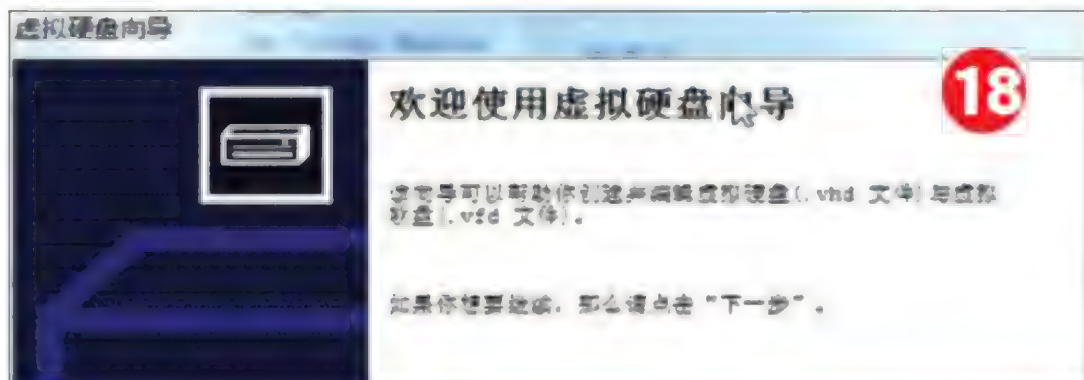
一、创建差分磁盘

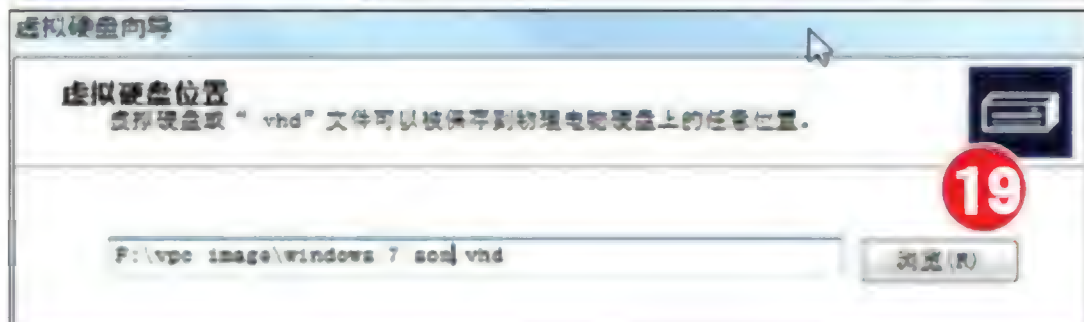
如果用户处于WinXP或Vista环境，可借助虚拟机工具VirtualPC创建差分磁盘。

1. 在VPC控制台上任意选择一个配置好的虚拟机，点击右边菜单“设置”打开虚拟机设置窗口，在左侧任意选择一个硬盘选型，单击右边的虚拟磁盘向导按钮，打开虚拟磁盘向导窗口（图18）；

2. 继续单击下一步，使用默认设置，创建一个新的虚拟磁盘，然后选择差分磁盘的保存位置，既然是“Win7.vhd”文件的差分磁盘，将其命名为“Win7 son.vhd”（图19）；

3. 然后就是关键的地方，一定要选择第三项创建一个差分磁





盘（图20）；

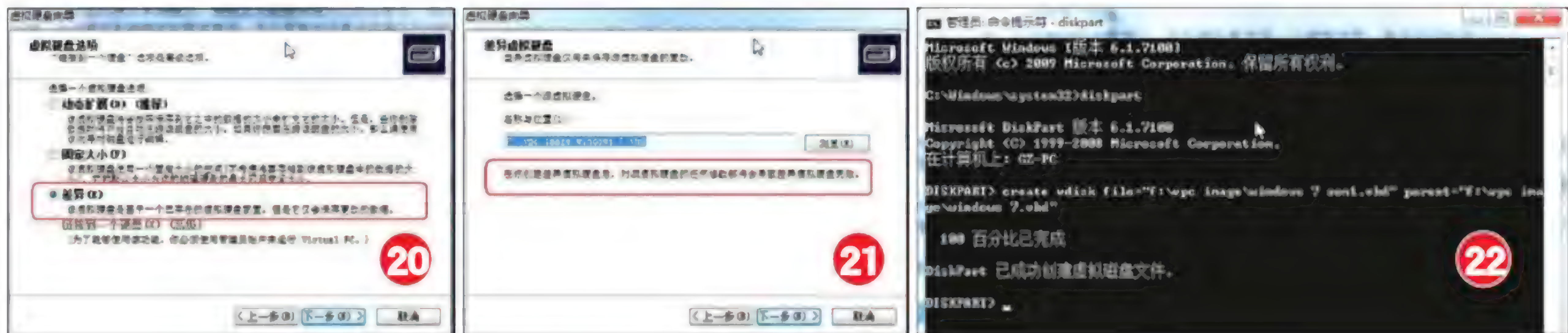
4.接下来选择父级虚拟磁盘文件“Win7.vhd”，设置好并创建差分硬盘之后，这个父级的VHD文件就不能再做写操作了。当然这无所谓，这个父级VHD文件本来就是作为操作系统备份/影子系统基础/硬盘还原卡的基础而存在的（图21）。

5.完成所有操作，当看到差异磁盘创建成功后退出该向导。打开资源管理器察看刚创建的差分磁盘，可看到虽然父级虚拟磁盘“Win7.vhd”文件是13GB，但是新创建的子级差分磁盘“Win7 son.vhd”仅仅只有29.5kB；

创建“Win7.vhd”文件的多份差异磁盘，并不需要重复以上步骤，简单将“Win7 son.vhd”复制粘贴改名即可，例如“Win7 son1.vhd”“Win7 son2.vhd”等。

如果用户已处于Win7的环境，创建差分磁盘就更加简单了，以上的过程简单使用命令行即可（图22）：

```
diskpart
create vdisk file="f:\vpc image\Win7.vhd" parent="f:\vpc image\Win7 son.vhd"
exit
```



二、将差分磁盘加入启动列表

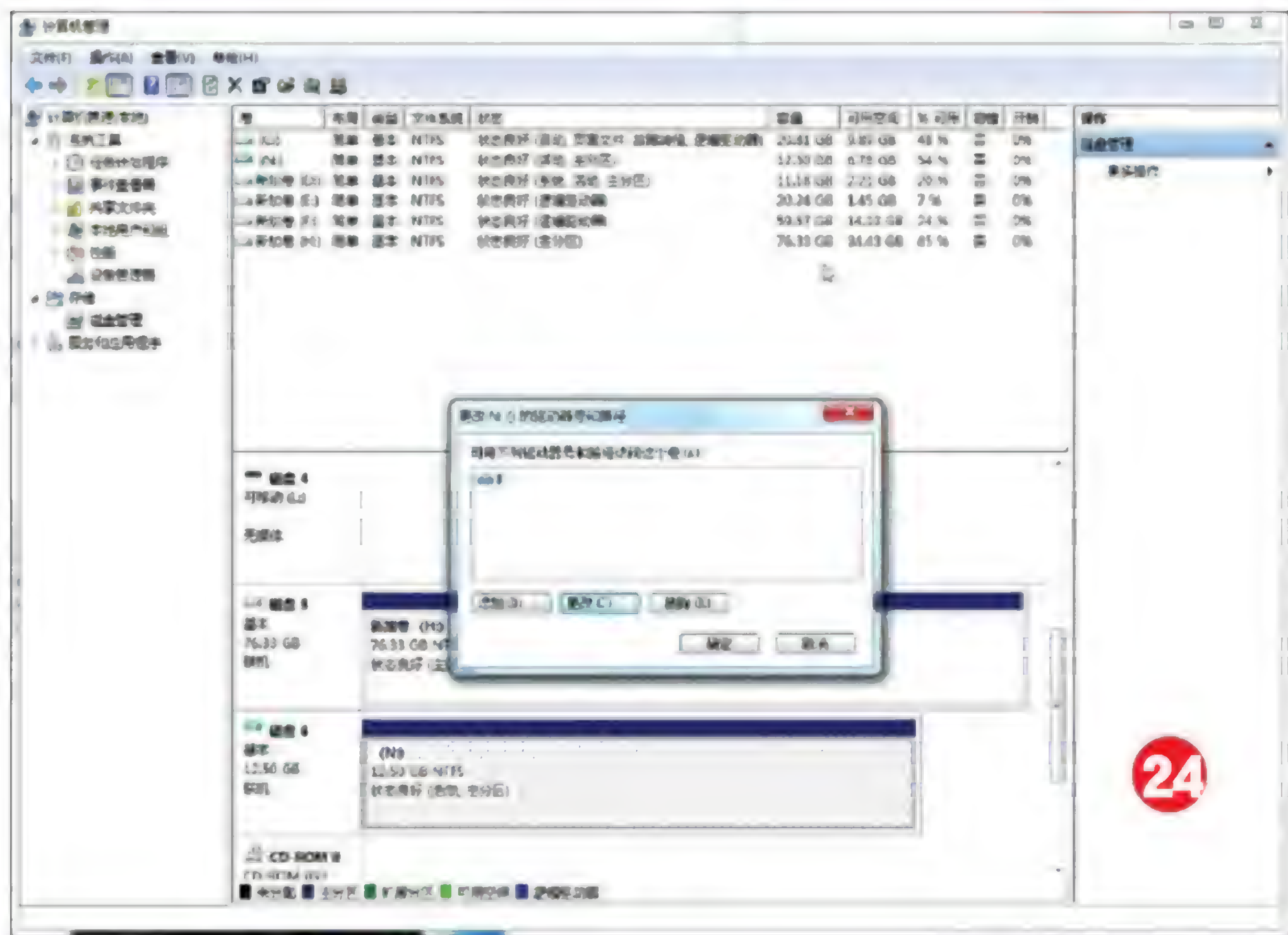
创建差分磁盘之后，剩下的工作是将差分磁盘加入到Win7启动管理器中。以下步骤延续上文的启动环境，即物理磁盘已安装Win7，启动管理器中也已添加上文的“Win7.vhd”。

1.由于“Win7.vhd”已是父级虚拟磁盘，因此将它设置为只读属性，以免意外的修改导致子级差分磁盘“Win7 son.vhd”应用的错误（图23）。



2.以管理员身份启动“命令行工具”，执行命令“diskpart”，然后输入“select vdisk file="f:\vpc image\Win7 son.vhd"”，接着是“attach vdisk”，此时系统为它自动分配一个驱动器盘符“N”。当然用户也可按上文利用磁盘管理器完成附加差分磁盘，手动指定其驱动器盘符（图24）。

3.执行命令“bcdboot n:\windows /s D:”即可将“Win7 son.vhd”的启动项加入到启动管理器，如果要加入另一个差分磁盘“Win7 son1.vhd”的启动信息，只要修改下命令参数重复第2、3步骤即可。输入命令“bcdedit /v”察看当前启动管理器信息，发现管理器中已具有三个VHD文件启动信息，分别是上文添加的父级虚拟磁盘“Win7.vhd”，及刚添加的两个子级差分磁盘“Win7 son.vhd”“Win7 son1.vhd”，记录下三者的{GUID}值（图25）。





4.作为父级虚拟磁盘的“Win7.vhd”是不能在进行写操作修改的，因此必须将其从启动项目中去除，执行命令“bcdedit /delete {GUID} /cleanup”，其中{GUID}是类似于{d0b57e41-3f37-11de-9160-00018060e75e}的标志符，每个操作系统启动项目都是唯一的，此处命令当然是对应“Win7.vhd”的{GUID}。再次“bcdedit /v”查看即可发现“Win7.vhd”的启动内容已清除（图26）。

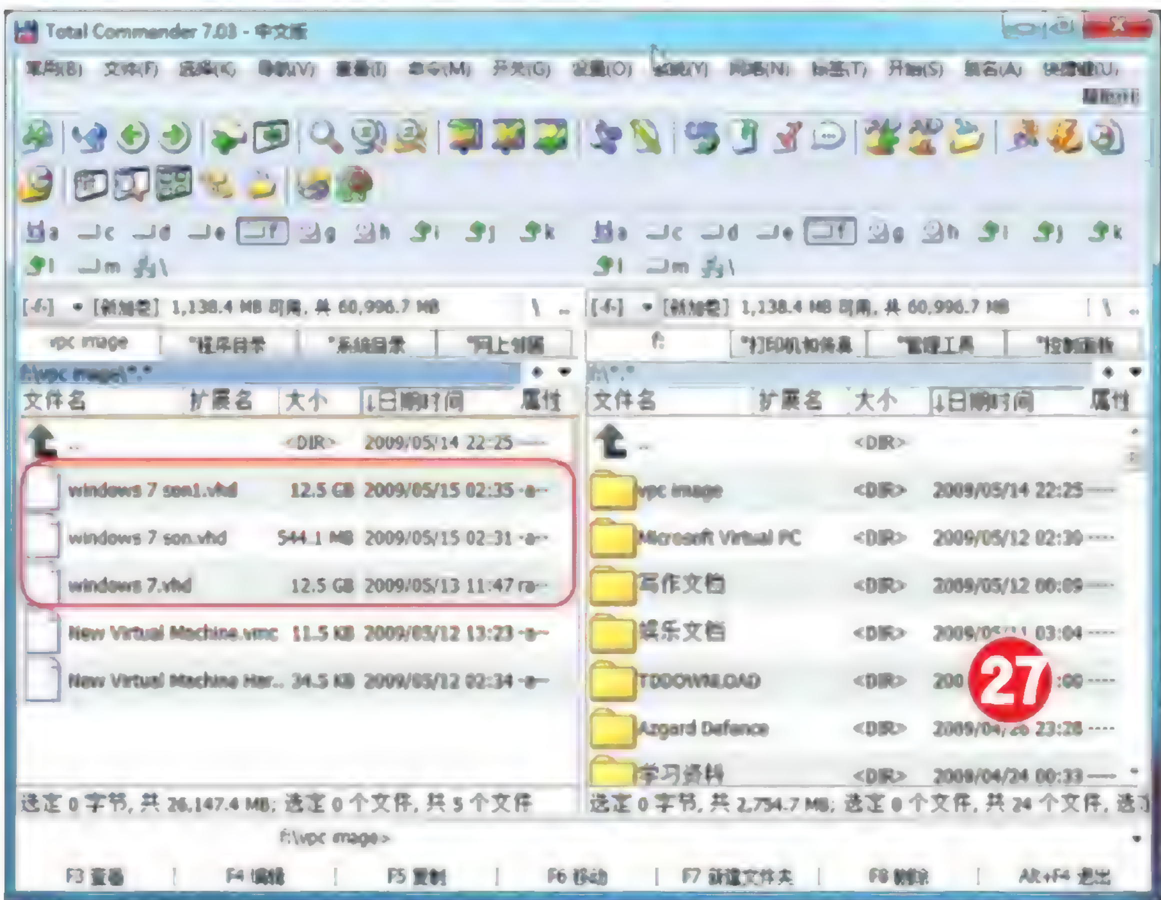
5.重启计算机，以上一切步骤都正确的话，用户能看到启动管理器中新加入两个子级差分磁盘的启动项，任何一个都能顺利地引导进入系统。当然所有添加启动的VHD文件，在启动管理器中都默认显示为“Win7”，觉得难以区分的话可使用命令“bcdedit /set {GUID} description "Win7 VHD(son)"”来修改菜单显示项目。



三、差分磁盘启动的注意事项

使用差分硬盘VHD文件引导执行操作系统，和固态大小VHD和动态扩展VHD有明确的区别，无论是应用还是管理，差分硬盘都有自身固有的特点。

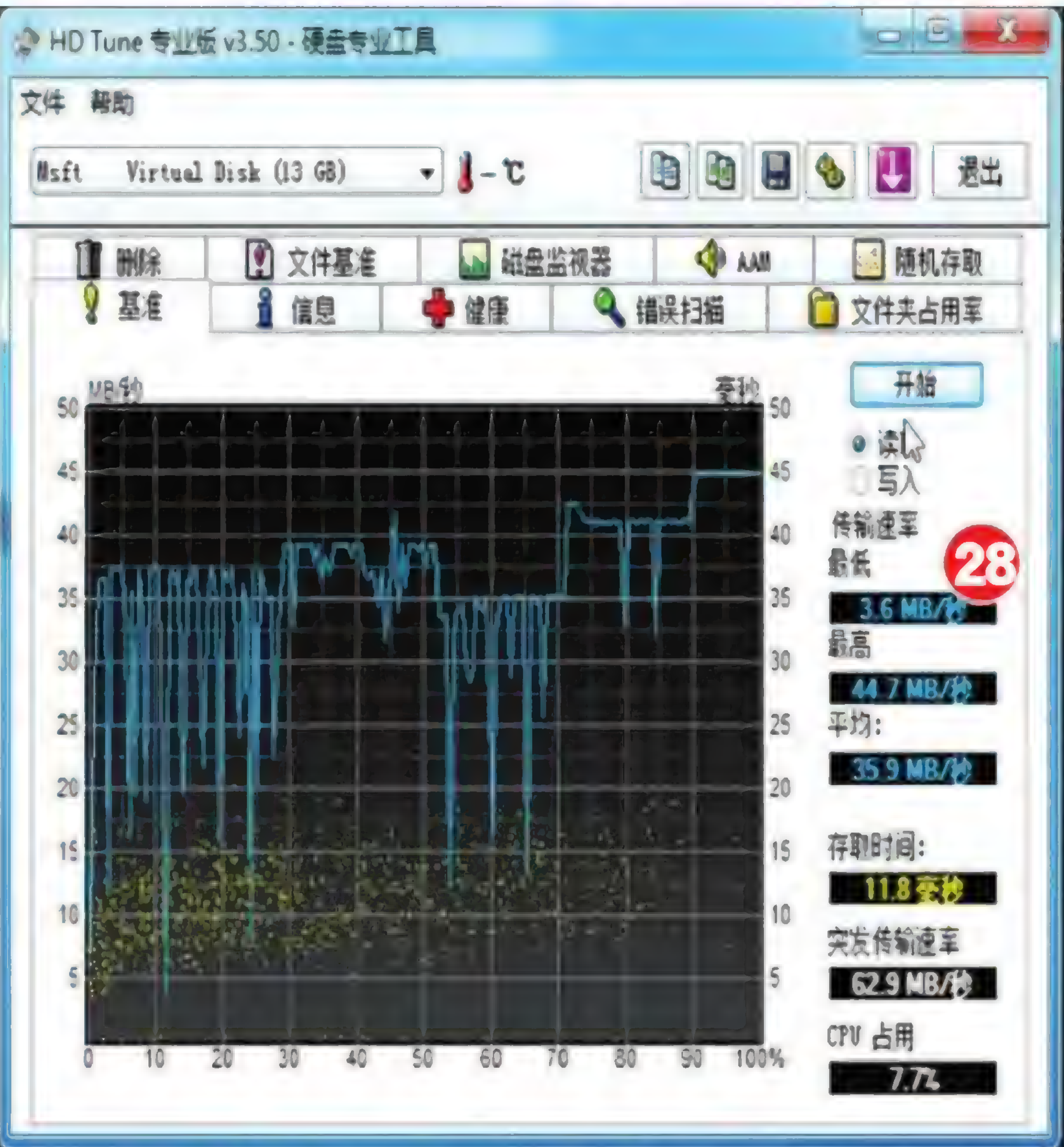
1.从差分硬盘引导进入Win7后，查看物理分区上的VHD文件，用户会发现启动差分磁盘对应的VHD文件，体积已变得跟父级虚拟磁盘VHD文件一某一样，也就是说差分磁盘启动后需要占用同父级虚拟磁盘同样的空间，这是导致许多用户从差分硬盘启动失败的原因，没有足够的物理磁盘空间。当然这个磁盘空间仅仅只是启动期间占用，可看到另一个未启动的差分磁盘体积就要小得多，因为不启动的差分磁盘仅仅保留与父级磁盘不同的数据（图27）。

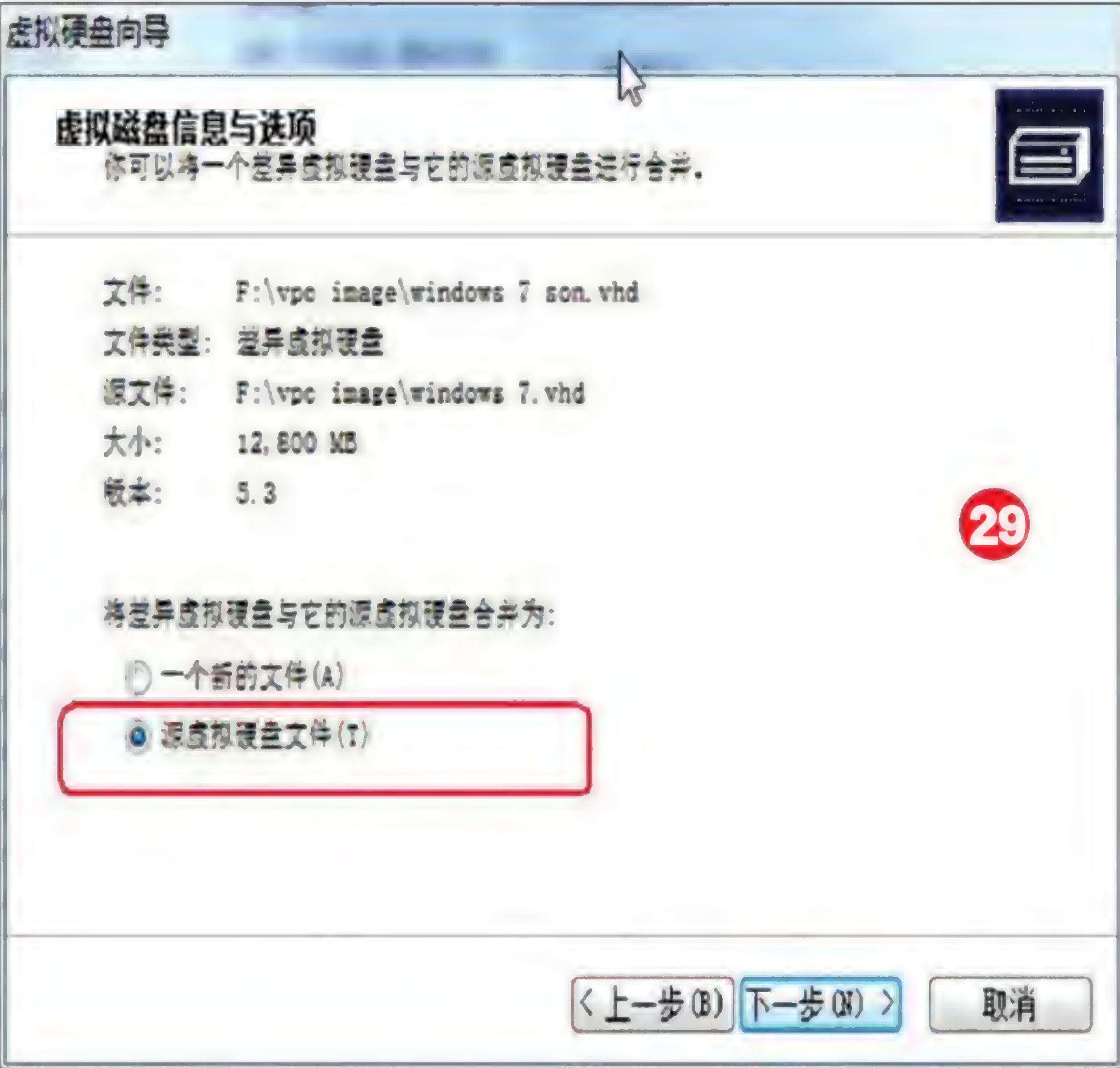


2.差分磁盘确实会导致系统IO性能的一定下降，HD Tune工具的测试证实了这点，不过单级差分磁盘性能的下降幅度非常小，远不足以影响用户的应用体验（图28）。

3.对于操作系统而言，差分磁盘的多级特性最为重要，它可实现操作系统的增量备份，例如用户对某个差分磁盘的应用环境非常满意，那么可为这个差分磁盘再次建立子差分磁盘，这样原来的父差分磁盘就成为只读的备份，这种管理方式有点像还原点的建立，但差分磁盘应用点的灵活度远超过还原点，可轻松实现硬盘保护卡\影子系统等功能。

4.对于多级的差分磁盘，如果担心结构复制导致性能下降太多，或是管理太过复制，也可轻松将父级虚拟磁盘和差分磁盘合并，这样能大大降低用户的管理强度，同时提升系统执行效率（图29）。





工具快报

现在的软件在安装时，一般都会在指定路径下自建文件夹。但也偶然有不遵守的，这次就有某软件在我的常用软件目录下直接堆放了数十个自己的文件，大惊之下发现功能也不怎样，于是非常嫌恶地把它卸载。该软件卸载时长久失去响应——但我也适应各种软件的状况了，照样试用其他软件——直到突然在某项操作时瞥见磁盘空闲容量正在不断加大！天啦，等我反应过来把它从任务管理器中结束时，安装目录下已有近2GB的文件被删除。记录于此，供大家作前车之鉴。

■北京 淮阳客

视频文件轻松裁——VidCrop PRO 2.1

□大小：18.6MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/china/Multimedia/download_11222.htm

相信不少朋友在看到一段不错的视频后，可能会产生两种类型的裁剪愿望：一是掐头去尾，只要中间的某一段；另一个则是裁减画面，将没用的边角去除，只保留中间自己认为重要或精彩的那部分。显然专业的视频编辑软件，例如会声会影、Premiere等，可圆满完成该任务，不过，很多情况下“杀鸡焉用宰牛刀”，这里只要使用本软件，就能轻松帮你解决这两个问题。载入视频后，软件右侧会出现上下两个操作区，在上半部分，可通过拖拽自设针对画面的裁切区（默认时为按比例裁切，若想自定义，请在左侧“分辨率”处设置）；下半部分则可对整个视频的长度进行裁切，只要拖动起始块就可设置区间，注意右侧“+”号可将当前选定的区间放大，“100%”则显示全部长度的视频，裁切设定完成后可直接在界面左侧进行播放预览。软件支持AVI、ASF、MOV、MP4、WMV、MPG、MKV等视频格式的输入，可输出为WMV、GIF、AVI、MPG、FLV、SWF、3GP、MP4等格式，也就是说，你可用它来制作网络上很受欢迎的各种GIF或Flash动画。



多进程批量结束——KillProcess 2.44

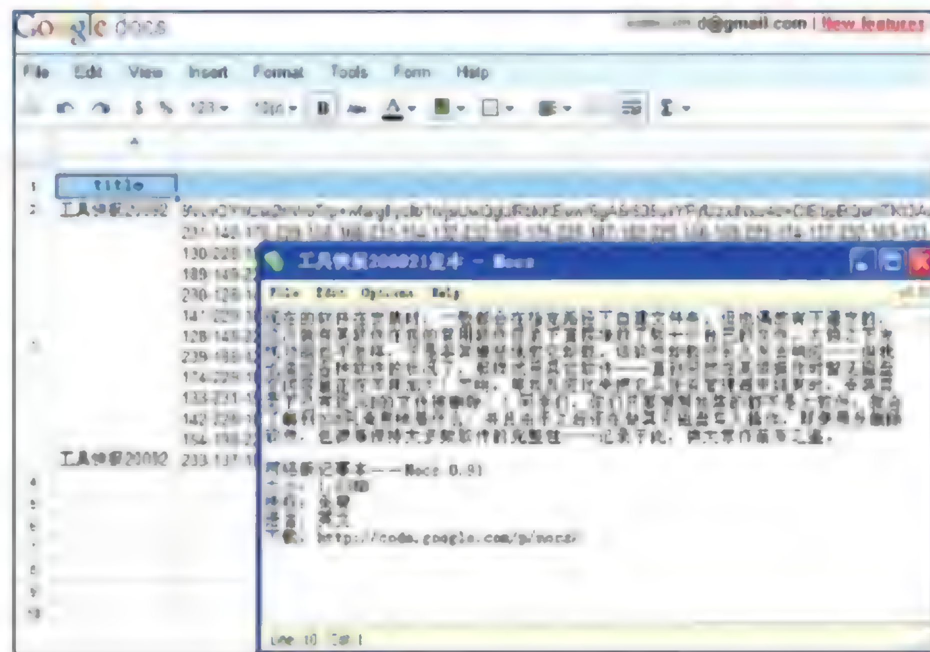


□大小：469kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.crsky.com/soft/10695.html

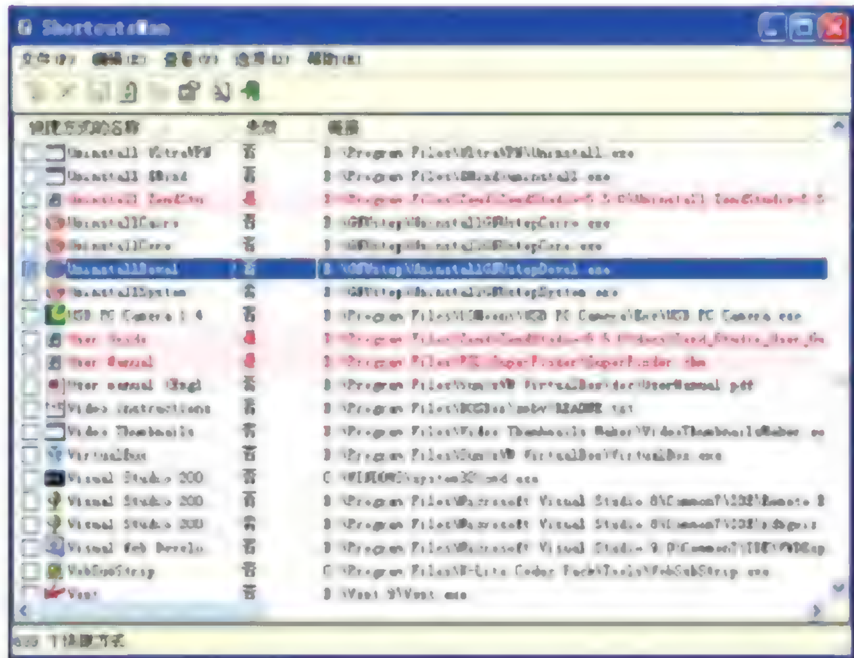
具备多项特色功能的进程结束工具。特色之一是可强力结束进程，能帮助你关闭一些顽固的可疑进程；特色之二是能批量结束多个进程的“结束列表”，它的用途是把若干需要同时“杀掉”的进程事先加入到一个列表中，载入该列表后，只要按下主界面下方的第一个列表结束按钮，软件就会扫描当前已开启的进程，将列表中所包含的进程批量结束，所有通过列表功能结束的进程还可批量被“复活”。此外，你还可建立另外一种列表——只要进程不在该列表中，就会通通被结束——方法是编辑列表时点击“列表信息”，然后勾选“反向结束”；特色之三是可查看进程的详细信息，例如路径、父进程、内存详细使用数据等。软件官方网站提供一些预设好的结束列表，能完成一定的任务（例如将系统进程之外的其他进程全部结束），有兴趣的朋友可去下载。最后，这款软件绿色免安装，小巧便携，可取代系统自带的进程管理器。这里提醒一下软件的两个小Bug：首先软件默认的结束列表实际并不存在，如果没有新建列表，而直接点击界面下方第3个图标“编辑列表”，将不能保存，因此请先自行建立列表；另外，列表载入后，列表名称没有显示在“当前列表”中，但实际已生效（载入列表后，符合要求的进程之前将会出现绿色对钩）。

网络版记事本——Nocs 0.91

□大小：1.03MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://code.google.com/p/nocs



“Nocs”实际上是“Notepad”与“Google Docs”的缩写，也就是说，这是一个同时结合了Windows自带记事本和Google文档功能的小软件。表面上它几乎和我们平时所用的记事本一模一样：轻便快捷，只能编辑纯文本，可换行，可改变默认显示字体，而其他功能基本上则等于零。但不同的是，你在其上编辑的内容都会同步保存到Google文档中，只要软件执行时登录Google账号，软件就会在你的Google文档中生成、维护一个名为“gss_notepad”的表格文档，该表格包括标题、文字内容和是否加密等3项字段，通过Nocs编辑并保存的每篇文章都会被存储为该文档的一条记录。如果你登录到Google文档，会发现文章内容并非我们能识别，而全部是数字串，事实上这是内容的Unicode编码，并没有加密。如果你希望在发送内容之前加密，请通过Nocs的菜单“Option”→“Preferences”，设定“Encryption”之下的内容。显然，软件给了你另一种快捷使用Google Docs的方法，你可在多台电脑上轻松用它记录一些小事情，而不用担心保存问题。



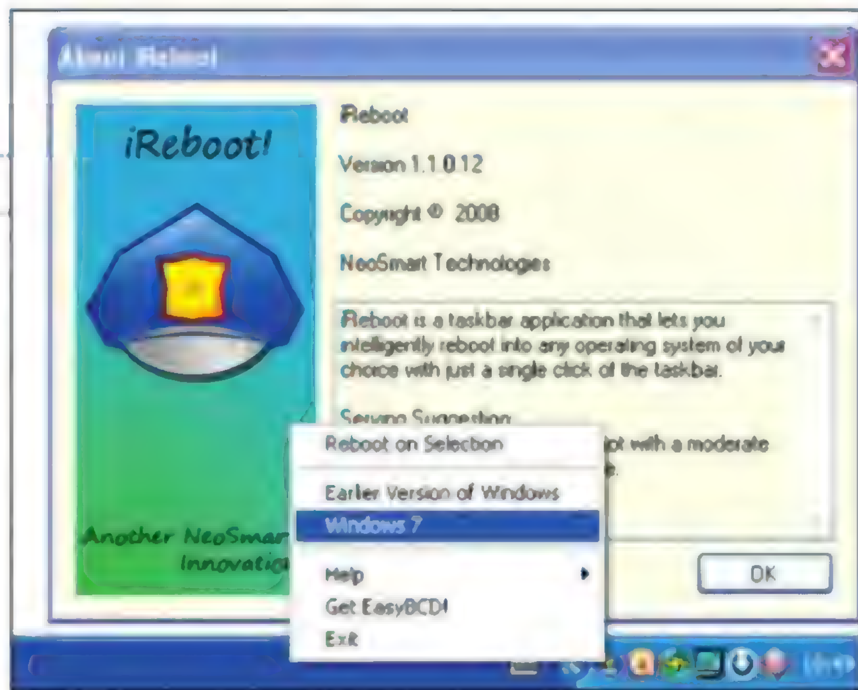
快捷方式整理——ShortcutsMan 1.01

□大小：111kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/33782.htm

一款用来全面管理系统中所有快捷方式的软件。这款软件在执行后会扫描硬盘上所有的快捷方式，最后给出它们的列表。列表信息包括名称、是否失效、链接目标、执行参数、起始位置、执行窗口状态、快捷键、快捷方式所在位置、更新日期、图标文件及快捷方式全路径。目前已失效的快捷方式会被标成红色，同时，你也可用右键菜单中的“显示失效的快捷方式”来选择所有失效项目。如果要对快捷方式进行更改，请右击该项目并选择“编辑快捷方式”，软件会打开该快捷方式的属性窗口供你修改。除了清除失效快捷方式之外，用它来查看快捷方式的快捷键，看是否有潜在冲突，或是有指定新快捷键的可能性。不过不得不提出该版本的中文翻译有几处错误，例如“快捷键”被翻成“密匙”，“选定失效的快捷方式”被翻成“显示失效的快捷方式”……必要时你可去官方下载英文原版。

多系统快速重启——iReboot v1.1

□大小：231kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.crsky.com/soft/12641.html



对于装了多个系统的用户，切换系统倒是不麻烦，但总要在系统重启后等待多启动菜单出现才能安心（以免进入到默认的系统），难道就不能再省事些吗？这款软件就是专为这种多系统“狂人”设计的：启动之后，只要右击它在系统托盘处的图标，就可看到已安装的多个操作系统，此时将希望重启进入的项目勾选上，下次重启时，就会直接进入该系统。当然，你也可勾选“Reboot on Selection（选择时重启）”，这样只要勾选某项目，软件就会自动重启系统。注意该选择只影响下一次启动，并不会对启动菜单做永久修改。另外要注意的是，由于WinXP之前的系统和Vista/Win7的多启动菜单在技术本质上不同，因此，如果你的多系统中有Vista或Win7，而WinXP之前的系统还有多个，这时后者只会统一显示为“早期版本的Windows”——就像你正常情况下要做两次选择一样（先进入“早期版本”，再选择其中某个系统），它只会自动引导第一个选择。



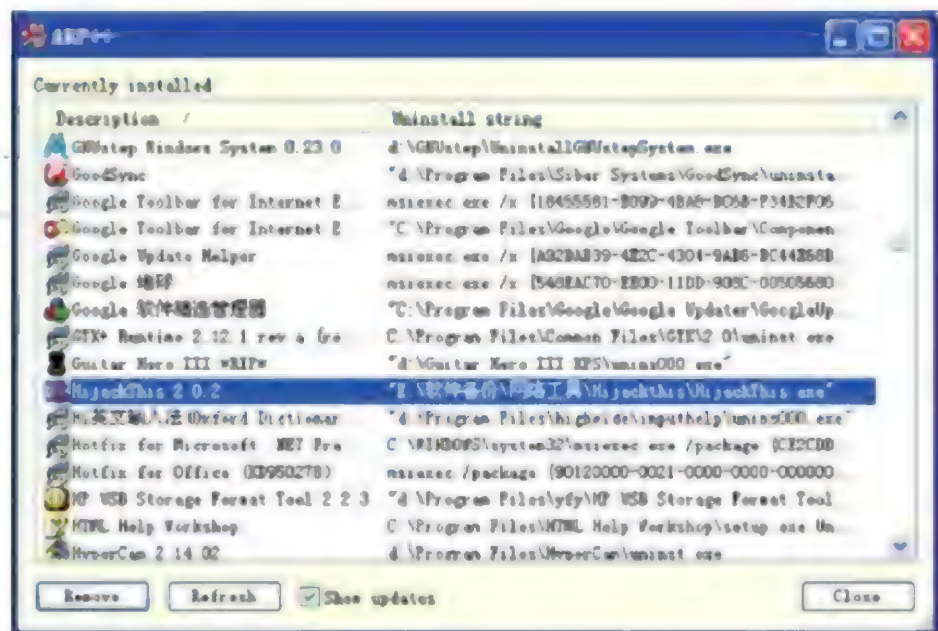
图片水印批量添加——Exif wMarker 1.40

□大小：1.15MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/92299.htm

可批量为一个文件夹中的所有图片添加文字水印/注释的软件，使用它可完全控制要添加文字的内容，除自行编写添加文字外，还可将图片中自带的信息批量加入，例如“文件信息”中的文件名、扩展名、创建日期，“Exif信息”中的光圈值、曝光程序、ISO、焦距，“Iptc信息”中的标题、版权声明、国家代码、紧急程度等。你可控制文本在页眉或页脚出现，事实上，由于完全可控制其水平和垂直边界的数值，因此可将水印添加至图片的任何位置。文本的设置方面，支持轮廓（即描边，可加入发光和浮雕样式）、阴影、字体、对齐、透明度等。另外，在添加水印时还能批量对图片进行尺寸上的统一调整，例如放缩到指定的长、宽。所有设置均可保存为配置文档，以方便未来重复使用时载入。使用中要注意的是，源文件夹和目标文件夹不能相同，另外由于软件默认也处理子目录中的图片，因此最好目标文件夹不要在源文件夹之下，否则可能引发循环递归处理。

最小最快卸载器——ARP++ 1.2

□大小：37kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/52318.html

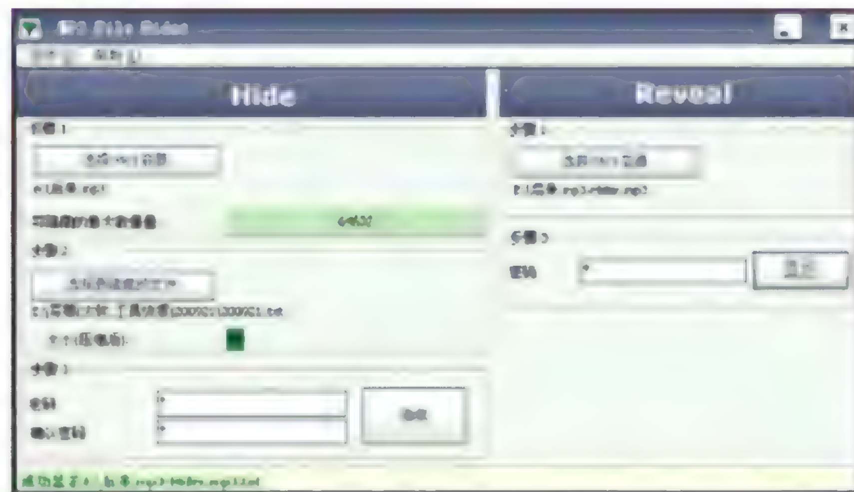


也许你已厌倦了Windows自带“添加/删除程序”的低效率，每次打开时都要等待半天。这里要介绍的这款软件不光体积小，只有令人吃惊的38kB（解压后），而且开启速度也是一流，基本无需等待，它就能将系统中已安装的软件列表展示在你面前。它的功能也很简单，只有简单的“Remove（删除）”和“Refresh（刷新）”两项，右键菜单中亦是如此，不过从软件给出的列表中，你除了看到名称之外，还可看到卸载程序所使用的命令行参数，这对你在进行一些判断时可能会有用。另外，软件还提供了一个选项“Show Updates”，让你将Windows更新的安装项目隐藏或显示。软件为绿色免安装，可放在你的工具U盘中。另外，下载包中提供了两个版本i386r和i386ur，区别在于前者不支持低版本的Windows系统。

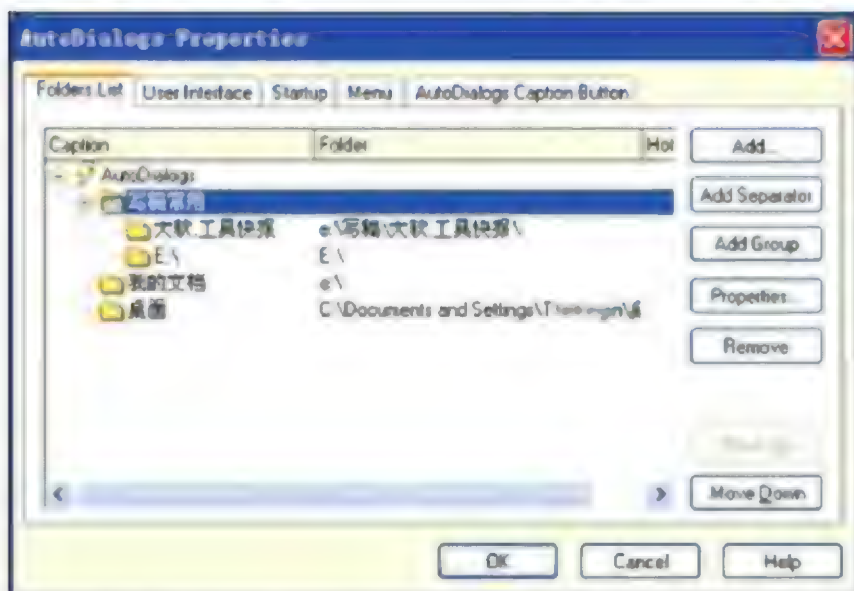
将文件隐藏在MP3中——MP3 File Hider 1.2

□大小：356kB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.fixdown.com/china/Multimedia/download_14229.htm



一款很有趣的软件，它允许你将体积较小的文件压缩隐藏一个已有的MP3文件中，生成的新的MP3文件不仅可正常播放，甚至连文件大小都与原始文件一样！软件的使用很简单，只要先选择一个MP3文件作为“容器”，这时软件会经过一段较长时间的计算，算出该“容器”中可隐藏的最大数据量；接下来选择要隐藏的文件，软件同样会显示其压缩后的文件大小，若是小于之前计算出来的可隐藏数据量，就能进行下一步操作——输入并确认你要使用的密码，然后点击“隐藏”即可。软件会在原MP3所在目录下生成一个“原文件名+Hide.mp3”的新MP3文件。若要提取MP3中的隐藏文件，只要在右侧“Reveal”一栏中选择该MP3、输入密码后再点击“显示”按钮即可，提取出的文件也在同一目录下。要注意的是，并不是所有的MP3文件都适合当“容器”，部分MP3文件被计算后，“可隐藏的最大数据量”会显示为“0”，此时就不能再隐藏任何文件。



快速定位文件夹——AutoDialogs 2.5.158

□大小：786kB □授权：共享 □语言：英文

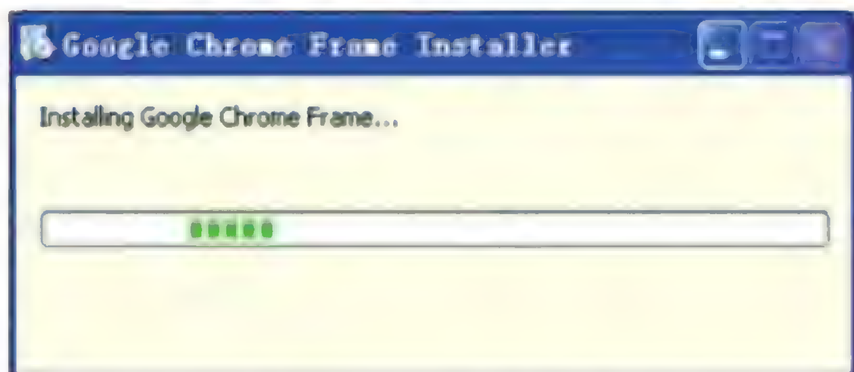
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/page/3223.html

一款类似于本栏目以前介绍过的“FileBox eXtender”的软件，它会在所有的系统标准“打开”及“保存”对话框右上角加入自己的图标，只要点击该图标，就会弹出一个下拉菜单，其中有你事先设置好的常用文件夹，选择后就能快速进入。除此外，你还可让这个图标出现在Windows的资源管理器、注册表编辑器的右上角，方法是在其属性设置对话框中找到“AutoDialogs Caption Button”标签页，勾选相应的项目。这一快捷菜单除了通过点击图标出现之外，还能在资源管理器中通过“Ctrl+Alt+F”调用，菜单会直接出现在鼠标所在位置。那么，如何定义自己的常用文件夹项目呢？方法之一是直接在通过托盘图标的右键菜单“New（新建）”或“Properties（属性）”管理，在“属性”对话框的“Folders List（文件夹列表）”中，不仅可管理常用文件夹的顺序，还能为它们分组；上述右键菜单也能直接出现在资源管理器中，快捷键是“Ctrl+Alt+A”，这样弹出的菜单中，如果选择“New”，就能将当前文件夹直接加入。

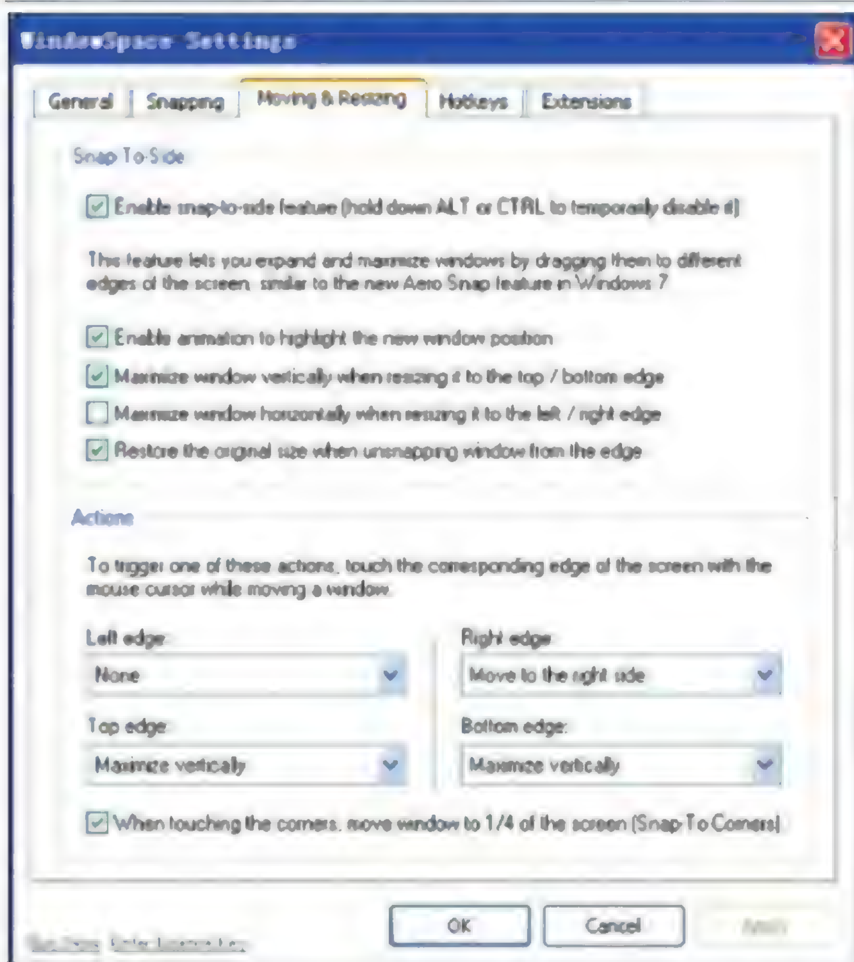
IE中的Google Chrome——Google Chrome Frame 1.2

□大小：557kB（安装引导程序） □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/page/45112.html



“CF”是近来最火热的关键词之一，它代表Google新发布的一个IE插件Chrome Frame。该插件适用于IE 6/7/8，安装之后，只要你在原来的网址前添加一个“cf:”，例如“cf:http://club.popsoft.com.cn”，那么之后打开的网页，就将应用Google Chrome浏览器的解析技术，而非IE自身的内核解析技术。大家都知道IE采用Trident内核引擎，而竞争性质的第三方浏览器如Firefox、Google Chrome等则使用WebKit或Gecko等解析效率更高的内核引擎。“CF”的发布可能基于这样一种理念：如果使用者愿意移步到新的浏览器上，当然非常欢迎，但若是非常离不开IE，那么没关系，只要安装上本插件，加一个“cf:”就能快速体验到另一种IE之外的解析技术，仅供大家比较、参考。要说这是Google“烧”到微软家门口的一把火，可也一点都不过分。微软自然极度不满，他们发布了“CF将令IE更不安全”的类似言论，但很快被Google回复，称CF反而令IE更安全！无论真相到底是什么，这都值得喜欢软件的朋友一用！



窗口贴心管理——WindowSpace 2.0.8

□大小：337kB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43891.html

一款为你的窗口管理添加全新体贴功能的软件。开启软件后，移动窗口时会感觉有“吸附边界（Sanp-To-Side）”的效果，不仅能吸附到屏幕边缘，还能实现对其他窗口边界、子窗口对父窗口的吸附（可按住Alt或Ctrl键临时取消吸附功能）。它能模拟Windows 7所使用的一整套窗口操作方法，例如“Win+左/右方向键”实现左/右纵向最大化、“Win+上方向键”实现向上最大化、拖拽到上、右边缘实现横向/纵向的最大化等；特别地，它还支持使用小键盘数字与Win键的组合，将窗口缩放为屏幕的一半、1/4或置于窗口正中央；如果你使用多显示器，那么该软件还支持将窗口发送到其他屏幕。软件还提供窗口任务栏图标及标题栏上的相关功能，右击任务栏图标就能出现WindowSapce菜单，可将窗口置顶、置底、上卷、透明化或最小化到系统托盘图标；在标题栏上的操作表现为右击或中键单击原有的按钮，例如右击最大化图标可让窗口纵向最大化——所有这些操作对应什么具体功能，你都可自行设置。



杀毒新秀——360杀毒（正式版）

□版本：1.0.0.1062　□大小：60MB
□授权：免费软件　□作者：360安全中心
□平台：WinXP/Vista/7　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://sd.360.cn
□下载注册：http://sd.360.cn

说明：号称"真正永久免费"的360杀毒软件经过一年多的测试，最近推出了自己的第一个正式版本。软件界面使用简洁风格，仅列出"病毒查杀""实时防护"和"产品升级"等3项功能，一般用户使用它就可简单地查杀病毒、设置防护级别。不过软件也提供了面向专业用户的详细设置项，在这里可调整扫描对象、实际监视对象、发现病毒后的处理方式、白名单及软件特有的"免打扰模式"等功能。软件的快速杀毒速度很快，监视状态下系统资源的占用水平较一般（内存占用约40MB），不过扫描状态下资源占用相对较少（约在15%左右），用户在扫描病毒时仍可进行其他工作。

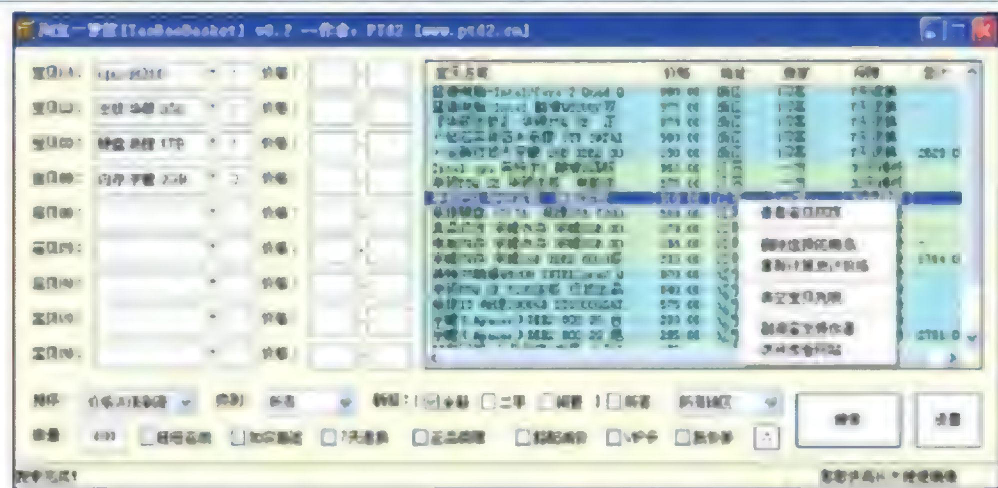
点评：作为一款杀毒软件，360杀毒功能较全面，具有启发式分析技术，但总体的杀毒效果仍有待长期检验和进一步测试。软件在用户交互界面上的一些设计值得赞赏，例如可在游戏全屏时默认打开"免打扰模式"，对于被查杀的病毒，用户能快速地选择是彻底删除还是还原。另外官方对用户意见的反馈较及时，正式版发布后的短时间内通过版本及时更新，已改善修正了不少问题。


主界面的功能设计很简洁

网购省钱小助手——淘宝一箩筐（TaoBaoBasket）

□版本：0.2　□大小：2.15MB　□授权：免费软件
□作者：PT42　□平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无　□主页：http://www.pt42.cn
□下载注册：http://www.pt42.cn/taobaobasket_index.htm

说明：相信很多人都有这样的网购经历：在淘宝上想购买多件物品，又找不到同一家店铺，这样不得不多付运输费；有时还因要买的东西其实和运费相当，又想在店铺中逛一下，看有没别的东西可一起买。但这样在淘宝上逛起来，真是费时费力，那么这款小软件正是你所需要的。它可对最多达9种的商品进行同时搜索，最后将全部拥有这些商品待售的店铺一一列出来，并给出详细的商品名、价格、地址、卖家名，及最重要的价格"总计"。在搜索时，可自设商品数量及价格区间，搜索支持排序、分类、数量等条件限定；在搜索列表中，可右击查看商品网页、删除某商品或是重新计算商品总价格。


从上到下共有9个共同商品输入栏

点评：软件的创意值得称赞，确实可为购置多种商品，例如攒机、家用配件、食品搭配等的买家，提供非常好的省钱策略。

十字绣专家——十字绣图DIY

□版本：2008　□大小：761kB　□授权：共享软件
□作者：那若软件　□平台：Win9X/2000/XP/vista
□注册费用：49.9元　□未注册限制：无法保存和打印绣图
□主页：http://www.leitin.com
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/39979.html

说明：一款为十字绣爱好者专门开发的软件。它可使用任意图片生成十字绣图，该图中包括绣线的配色及不同颜色绣线的具体分布位置，具体绣制时只要对照该图下线，就能得到最后的成品。载入图片后，用户可放大、缩小图片，为图片添加文字，还可通过替换颜色来改变所需的绣线颜色。在生成最终绣图方面，软件表现得很专业。它支持"减色设置"，用户可在"更少的绣线（颜色）"和"更好的效果"之间选择一个均衡，软件将可随时预览最终效果，并显示所需绣线的颜色及全部绣线数量总和。

点评：软件界面较简单、功能也有部分不足，但在专业度上有不错的表现。不过十字绣为电脑之外的小众爱好，软件的定价策略似应调整。软件界面上的"配线"功能，可引导用户至淘宝的配线服务，则是一个非常好的设计。


软件的专业功能隐藏在主界面之后

简洁全面时刻查询——路路通时刻表

□版本：2.6　□大小：782kB　□授权：免费软件
□作者：LLTSKB.COM　□平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.lltskb.com
□下载注册：http://www.lltskb.com/download.htm

说明：列车时刻表软件，绿色免费，整个软件只有一个可执行文件。其特色是界面简洁、功能一目了然。软件支持站站、车次和车站查询，能进行中转站和反向查询，对于当日不开行车次，会以灰色显示，也可直接隐藏。查询时支持站名首字母输入，可按始发、路过、空调、普快、快速、特快、动车、准高及城际等类型进行筛选查询。查询结果中包含里程、站点及各类型车票的价格。数据库全部在本地，支持实时更新。

点评：软件小巧，执行速度快，适合装在U盘上便携使用。界面设计不算美观，但各种不同类型数据以不同颜色显示区分，很是明晰。另外该软件还有手机上可使用的版本（S60和Java版），有兴趣的读者可自行到官方网站下载。


界面简洁明了，易于使用



本期推荐文章

●将扫描仪和打印机仿真为一台复印机

●视频片段截取只需四步

征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。欢迎DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明"应用心得投稿"。

将扫描仪和打印机仿真为一台复印机

■湖北 南湖秋水

一台复印机不算平时的维护成本，光购买费用动辄上万元，一般个人是不会考虑的，如果要复印文档或证照，我们一般会选择专门的复印店，但这些店面不会24小时都会恭候你。其实，如果你拥有一台扫描仪和一台打印机，外加上Photocopier这款软件的控制，就能将扫描仪和打印机整合成一台复印机，效果和专业的复印机别无二致，完全能满足我们的不时之需。Photocopier Pro v3.10下载地址：http://dl.filekicker.com/send/file/135600-L8HJ/cppro.exe。

一．基本设置

将Photocopier Pro下载并安装好后，先将扫描仪和打印机连机，设定到工作状态，然后启动Photocopier，打开其工作窗口，其界面如（图1）所示。



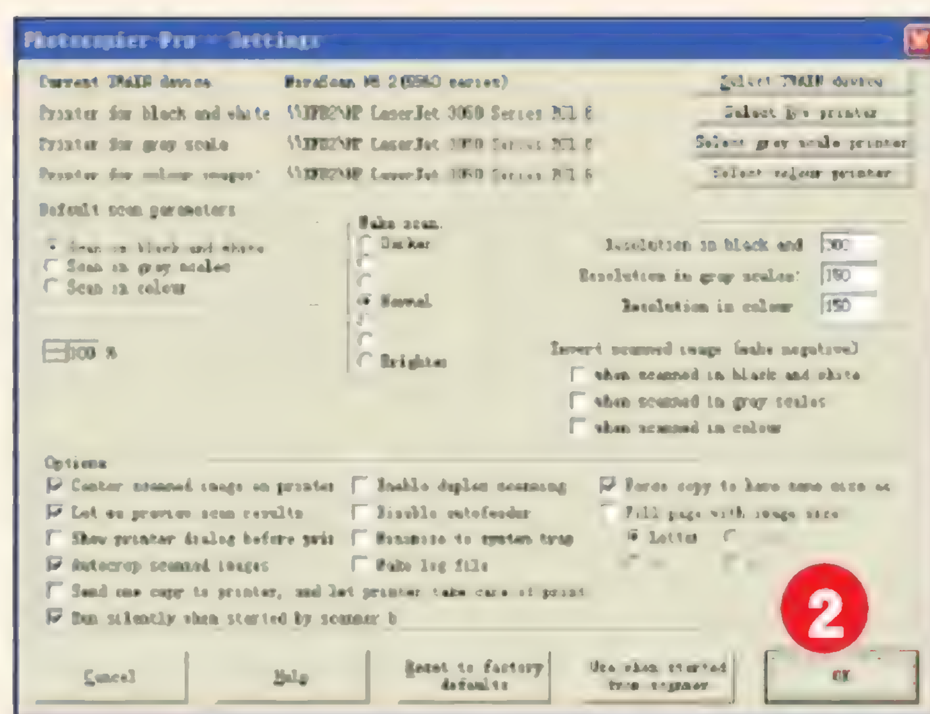
它的操作方法与普通复印机很相似。工作窗口分为3个功能区域。右上角是一个类似液晶指示灯的面板，在其"Scanning Mode"栏中的3个按钮用来设定"复印"模式，其中"B/W"为黑白复印，"Greyscale"为灰度复印，"Color"为彩色复印。若要使用某种复印模式，只需单击对应的按钮，使其呈高亮显示即可。对于普通黑白文字稿，建议使用"B/W"方式。它复印出来的东西比较干净，而且速度最快。如果你拥有彩色打印机，又打算复印彩色文稿，可以使用"Color"方式。如果想复印证照一类的彩色稿，但手头只有黑白打印机，则选用"Greyscale"方式较好。

窗口下侧有3组按钮，分别用来设定"Brightness" "Scaling"和"Number of Copies"，设定后的结果在窗口右上角的液晶面板的对应区域中显示出来，其中"Brightness"用来改变复印的亮度，一共分7档进行调节，默认为4档，某些扫描仪可以自动调整亮度，这一功能就不需要了。"Scaling"用来设定复印比例，缩放范围为33%～200%。同一稿件要复印多份，用"Number of Copies"来设定复印份数，最多可以复印99份。

左侧一排单选钮选项的含义分别为：Center Image：扫描图像到打印页中心位置；Enable Preview：在打印前让你预览扫描的结果；Printer Dialog：在打印输出前弹出打印对话框；Autocrop：自动裁剪扫描图像；Duplex Scan：双面复印；Invert Image：反转图像；Disable Autofeeder：取消馈纸式扫描仪的自动进纸功能；Force Original Size：强制按原件尺寸复印；Fill Page With：按A4或A3的页面宽度填充图像。

二．详细设置

如果要进行更详尽的设置，单击程序主界面最下面的"Setup"按钮，打开"Settings"对话框（图2）。在这里首先可以设定图像输入设备和打印机（一般能自动识别），单击"Select TWAIN device"选择扫描仪或数码相机等设备作为图像采集工具，下面3个按钮用来选择打印机，当前面采用黑白复印、灰度复印或彩色复印模式时，在这里指定相应的打印机作为图像的输出设备。



"Default scan parameters"（默认扫描参数）和"Options"（选项）设置在主窗口已设置过，这里就不需要再调整了。如果想以后直接使用本次设定的参数进行复印时，单击对话框最下边的"Use when started from scanner"按钮将设置保存；如果要将所有参数恢复到程序安装成功后的初始值，则要单击"Reset to factory defaults"按钮。完成设置后单击"OK"返回程序主界面。

三．完成复印

以上各项设定就绪，就可以将原稿放入扫描仪，装好打印纸，单击程序主

界面右下角的“Copy”按钮开始复印，首先启动扫描仪扫描稿件，由于前面设定了“Enable Preview”，则在扫描完成后要预览扫描图像，弹出“Scanned image preview”（扫描图像预览）对话框（图3）。单击“Crop”裁剪图像周围的黑边，单击“Flip”调整图像方向，单击“Invert”调整图像的正片和负片效果，而单击“Mirror”则将原图像改成镜像。最后单击“Print”按钮，很快你所需要的复印稿件就会从打印机中输出了。



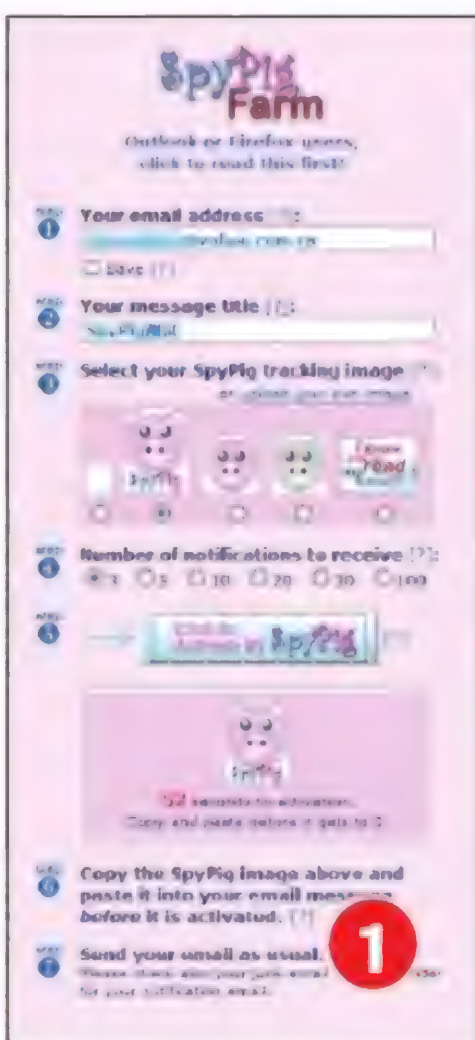
邮件何时送达我知道

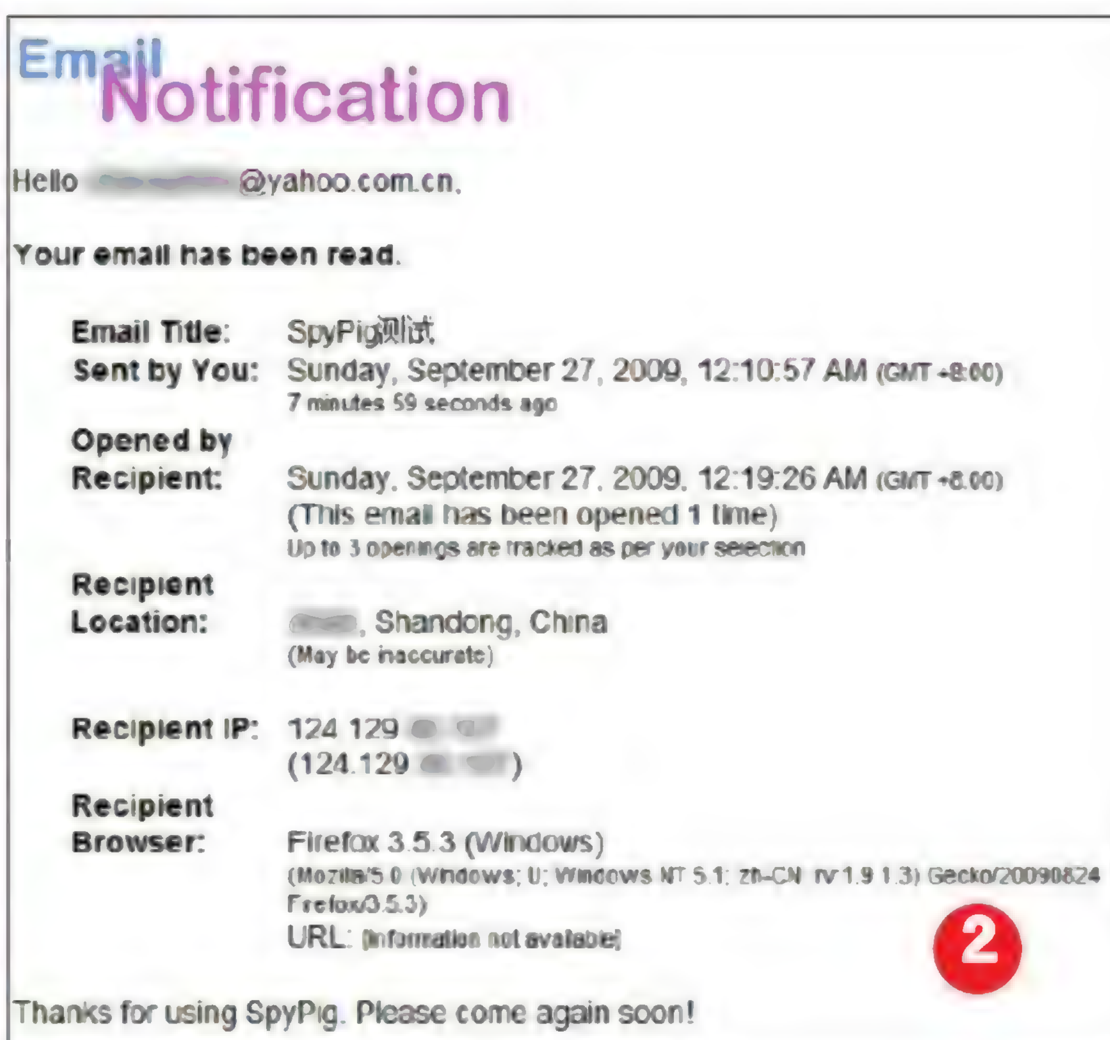
■山东 素数

当我们发出一封十分重要的电子邮件后，总会想知道邮件是否被收到，或收件人又是何时浏览了自己的邮件，此时利用SpyPig的邮件跟踪功能，便可对该邮件的“命运”了如指掌。

进入网站SpyPig（http://www.spypig.com/），依次完成下列操作（图1）：1.填入自己的邮箱地址；2.填入待发邮件的题目；3.选择用于跟踪的一张图片，可点击“Upload your own image”上传自己的图片；4.选择接受跟踪提示的次数；5.点击创建SpyPig跟踪；6.将出现的图片复制到待发邮件中；7.发送邮件。

这样，当该邮件被接收者点击阅读后即可收到跟踪提示（图2），对方何时读到此邮件以及接收IP等信息全都一目了然。



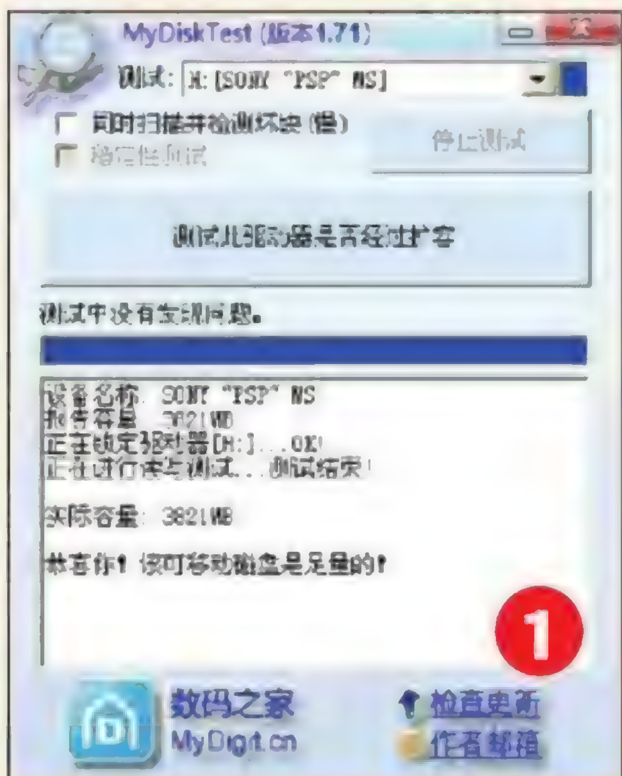


明明白白选购记忆棒

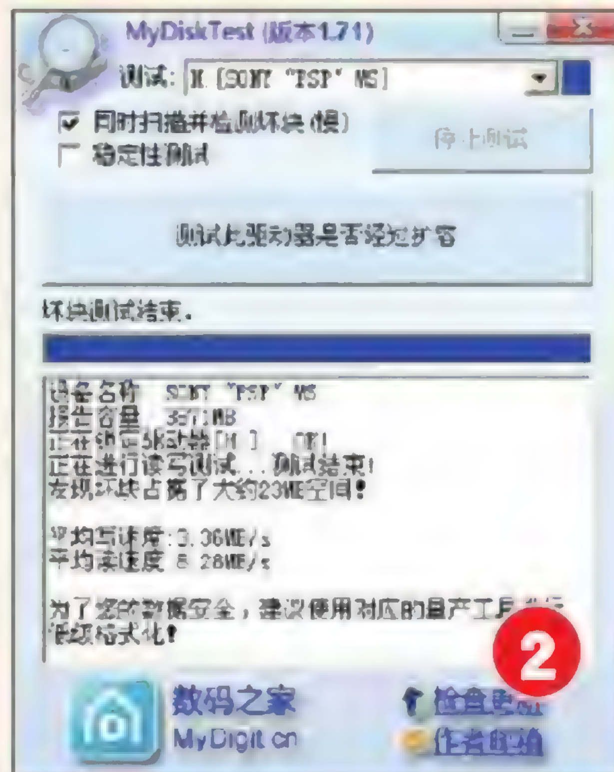
■北京 刘纯根

随着PSP3000的破解，选购小P的玩家也多了起来，笔者也在近期购入了一个PSP3000套装。一般来说3000机型的翻新机比较少，质量还是有保证的，选购时注意挑选屏幕和电池就可以了，倒是套装中的组装记忆棒让笔者郁闷了好久。

目前套装中比较常见是组装红棒，买的时候拷贝了几个电影测试了一下，还算正常。回到家后发现有的电影在播放一段时间后出现了无法播放的提示，我怀疑是记忆棒有问题，于是我从网上找了一款名为My Disk Test 的软件（http://gzcnc.onlinedown.net/soft/66687.htm），它可以检测U盘/SD卡/CF卡等移动存储产品是否扩容、是否有坏块、是否采用黑片，同时还可以测试U盘的读取和写入速度。



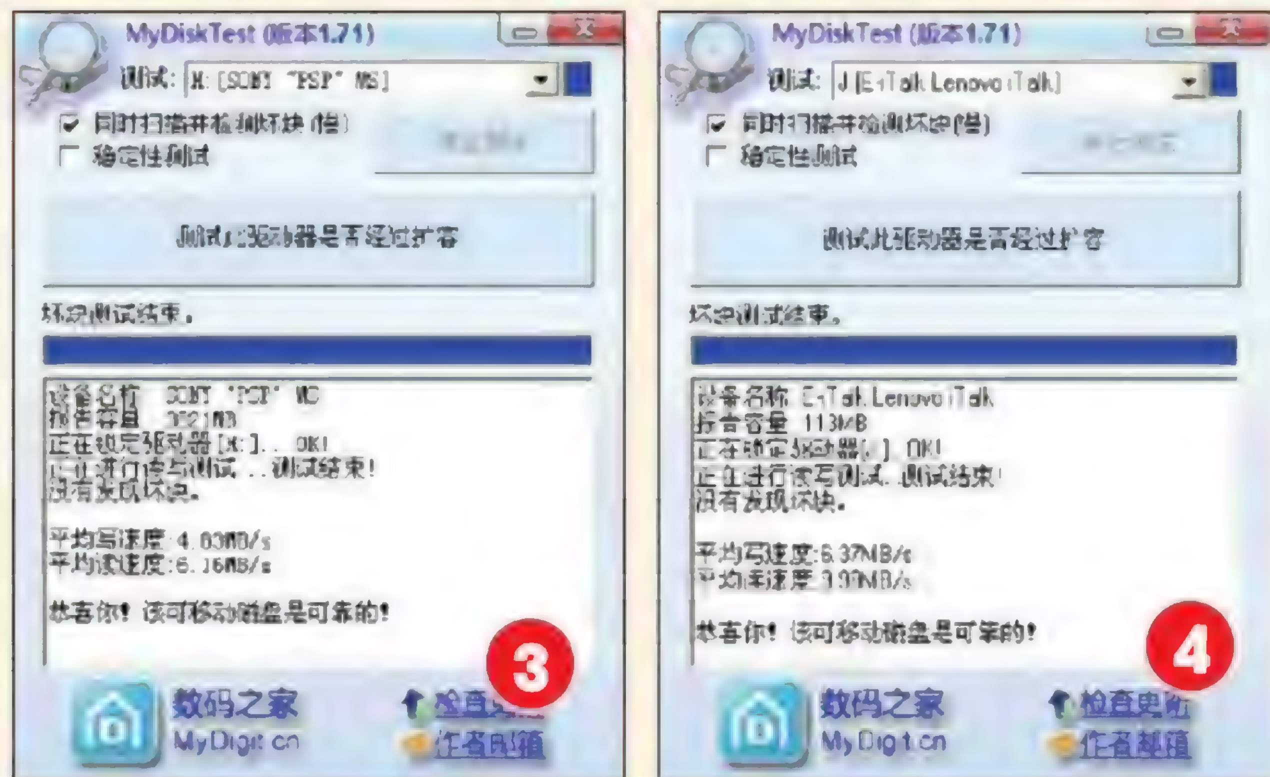
第一步：My Disk Test是一款绿色软件，直接运行即可。将PSP连接电脑后，软件就会自动识别。点击“检测此驱动器是否经过扩容”，稍等片刻就可以看到检测结果了（图1）。



第二步：上一步的检测只是确定记忆棒有没有经过扩容，接下来才是重点，先用鼠标选中“同时扫描并检测坏块”，然后点击“检测此驱动器是否经过扩容”，这种测试要花上不少时间，检测结果显示笔者的记忆棒有大约23MB的坏块（图2）。拿着这个测试结果去“兴师问罪”，商家立刻换了一副嘴脸，为我换一个组装黑棒，保证没有问题并且速度和红棒一样快。回到家后用软件测试（下页图3），没有发现坏块，不过4.83MB/s的写速度、6.16MB/s的读速度，跟红棒3.36MB/s的写速度、8.28MB/s的读速度还是有区别的（下页图4）。

鉴于组棒如此的质量，建议想购买组棒的朋友最好不要拷游戏测试，因为带坏块的记忆棒是可以运行游戏的，只是

会在某些地方死机，最好的方法就是用软件测试，缺点就是花费的时间比较长，需要一台电脑配合，商家有时不愿测试。还有一个简便快速的方法就是将记忆棒里拷满电影，然后快进播放，如果中途出现视频文件无法播放的提示，连快进都无法跳过去的话，那十有八九是记忆棒有问题了。



将字幕嵌入视频，我用暴风转码

■湖北 尹飞

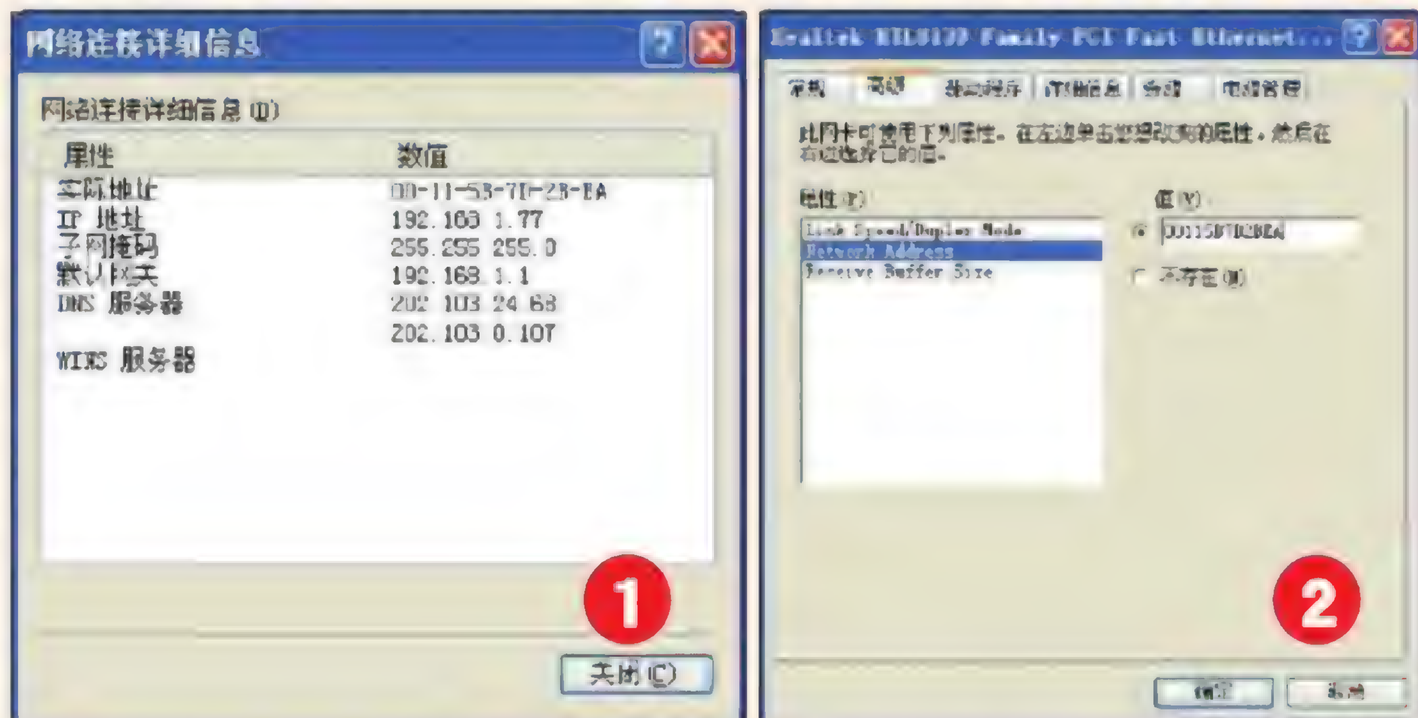
网上下载的很多视频是没有字幕的，为了方便观看通常要下载相应字幕文件，然后在播放的同时加载字幕。但是很多手机、MP4等移动设备播放视频时并不支持加载字幕，所以必需将字幕嵌入视频中，使用暴风转码（下载地址：http://zm.baofeng.com/）只需一步即可在转换同时将字幕嵌入到视频中。

打开暴风转码（软件界面如图），点击左上方的“添加文件”按钮选择需要转换的视频文件，然后选择“字幕”选项卡**（如图方框①）**，选择字幕文件（软件默认为同目录下的同名字幕文件），然后在“输出设置/详细参数”**（如图方框②）**中选择所要输出的视频格式和有关参数，软件在其中已经内置了手机、MP3、MP4、PSP和电脑等几种常见的播放设备以及常见品牌和型号的参数，当然我们也可以自己设定参数。相关参数设定好以后，点击“开始”软件就可以转换格式了，在转换同时字幕文件就会同步嵌入到视频中。



巧改MAC应对路由器封锁

■湖北 南湖秋水



局域网通过路由器和互联网相连，为了防止网络冲突，网管在路由器上对内网的所有电脑设定了IP与网卡MAC地址绑定，如更换了新电脑仍想使用原来的IP上网，只需在新电脑上改一下MAC地址就可以了。

启动旧电脑查看它的MAC地址，右击“网上邻居”，选择“属性”命令，从打开的“网络连接”窗口中右击“本地连接”，选择“状态”命令，从弹出的“本地连接状态”对话框中选择“支持”选项标签，单击“详细信息”按钮，弹出图1所示对话框，框中第一行和第二行显示了旧电脑的MAC地址和IP地址，将这些信息抄下来，将新电脑中的MAC地址和IP地址修改得和它们一致。启动新电脑，按以前的方法先设定好IP地址；接下来修改MAC地址，右击“网上邻居”，选择“属性”，在弹出的“网络连接”的对话框中，在“本地连接”图标上单击右键，选择“属性”，会弹出“本地连接属性”对话框，单击“配置”按钮，选择“高级”，打开图2所示网卡属性对话框，在“高级”标签中选择“NetWork Address”，将图1中的MAC地址值按图2的方式填入，单击“确定”按钮返回。经过上述设置和修改，无需在路由器上重新绑定IP-MAC就可以上网了。

视频片段截取只需四步

■辽宁 飒飒

笔者喜欢收集历史类的新闻视频，但网上这类视频通常是放在一个时段的新闻报道中播放，需要用视频截取软件将其截取出来。视频截取软件并不少见，而“视频截取专家”是笔者比较喜欢的一款，用它截取视频只需要四步：



一、加载要截取的视频文件。软件下载后即可直接使用，打开主程序用鼠标点击“加载”按钮，将需要截取的视频文件选中加载就可以了（图1）。

二、设置截取开始结束时间。在这一步操作之前，需要事先计算出所要截取的视频片段的开始和结束时间，可以用视频播放软件播放这一整段视频，查看和记录需要截取的视频片段的开始和结束时间，将相应信息填写到相应栏目中（图2），例如笔者截取的视频片段的开始时间为40分41秒，结束时间为50分59秒，软件会自动计算出截取的视频片段时间为10分18秒，设置完成后单击“下一步”就可以了。

三、设置输出文件名，将截取的视频片段起个名字，保存到相应位置即可（图3）。

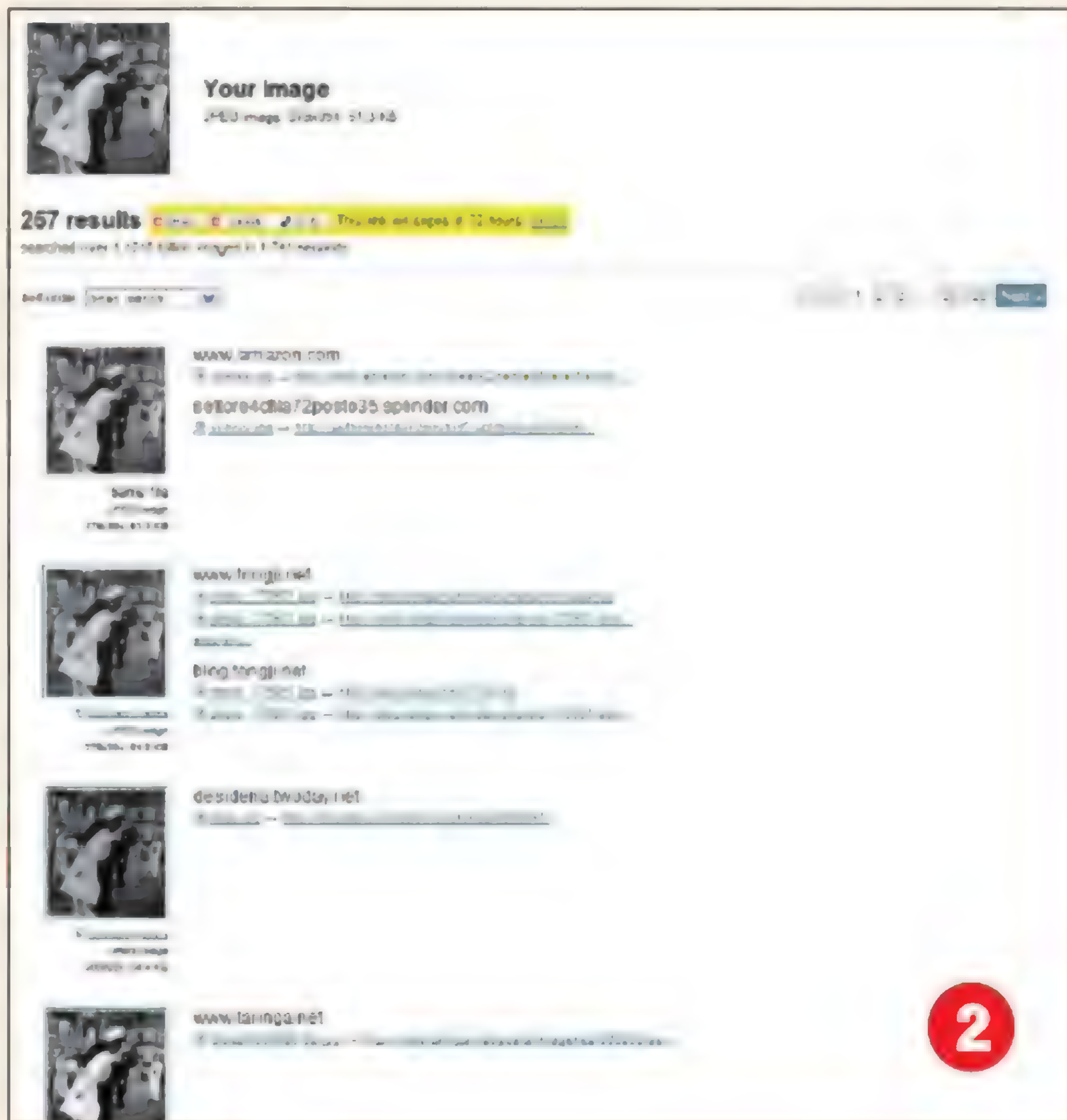
四、截取视频并查看结果，这一阶段为截取视频的过程，此操作是全自动的（图4），时间长短以截取视频片段的大小而决定，稍微等待被截取的视频片段就会自动生成了。

视频截取专家4.3版本下载地址：http://www.baidud.cn/Software/Catalog57/4168.html。

图像搜索，何不按“图”索骥

■山东 素数





在进行图像搜索时，有时可能会遇到以下情况：在网上发现了一张中意的图片，却无从得知该图片的相关信息；或者意图寻找一张图片的无水印版、修改版或高分辨率版本。此时，通过文字描述的传统搜索方式常常难以完成这些任务，而这却是“TinEye”的拿手好戏。

首先登录TinEye网站（http://tineye.com/），首页提供了两种搜索方式（图1）：可通过点击左侧“浏览”按钮，选择图片存储位置将图片上传搜索，或直接输入图片地址，之后点击右侧“Search”按钮进行搜索，此时所搜结果中即会出现该图片相似版本，通过浏览发布该图片的页面，我们便可得到与图片相关的信息（图2）。而通过搜索分类，即可获得图片的高分辨率版、无水印及修改版本（图3）。

迅雷任务轻松备份

■河南 安静的好人

迅雷使用久了，“全部任务”里就会塞满文件记录，将它们备份起来，可方便再次下载或与朋友分享。备份这些任务有两种方法。



方法一：卸载迅雷时会提示是否保留历史文件，选择是（图1），这样就留下了两个文件夹（图2）。将来重新安装迅雷时安装到相同目录下，之前所有任务都能显示出来。将这两个文件夹粘贴覆盖到迅雷目录下也能达到同样效果。

方法二：在迅雷主窗口里选中要备份的文件，点击“文件→导出下载列表→保存”（图3），会生成一个扩展名为“LST”的文件，恢复记录只要点击“文件→导入下载列表”，选中这个LST文件即可，注意这时会出现建立新的下载任务提示框，一定要保证硬盘有足够的剩余空间。

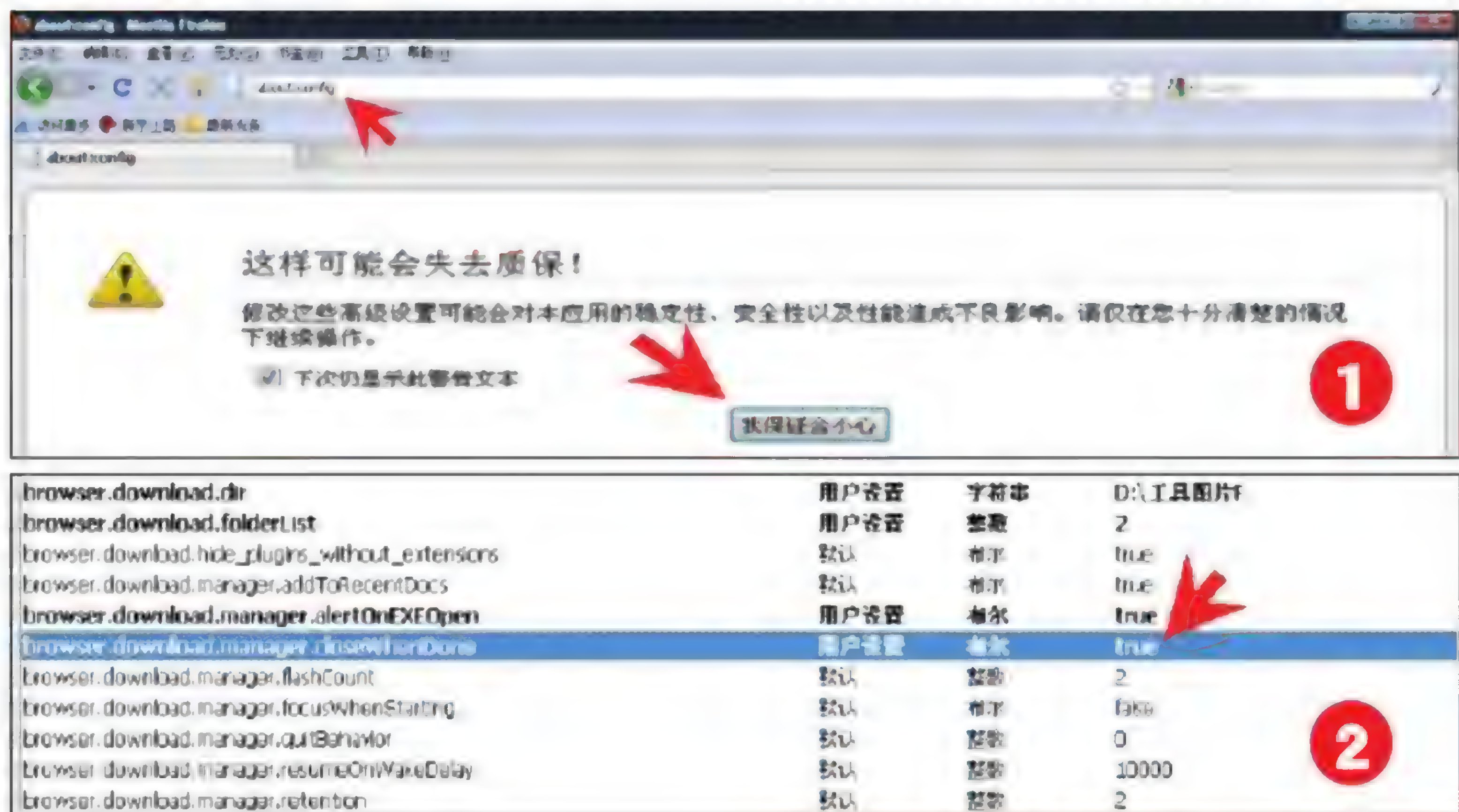
让Firefox下载窗口芝麻关门

■湖北 感恩的心

每次使用Firefox浏览器下载完毕后都要手动将下载窗口关闭，让人厌烦，使用下面的方法可使其自动关闭：

1.打开Firefox浏览器，在地址栏中输入“about:config”，单击回车之会出现“这样可能会失去质保”的警示窗口，点击一下“我保证会小心”按钮（图1）；

2.接着会进入到Firefox参数配置对话框，在下方找到“browser.download.manager.closeWhenDone”该项，并双击它，将其参数值修改为“true”，这样就大功告成了（图2）。





桌面图标巧分类

■山东 素数

电脑使用的时间一长，常会有各种随手创建的软件快捷方式、临时文档、常用文件堆积在桌面上，不仅使桌面一片凌乱，同时也降低了工作效率。对此可用Fences将不同图标分门别类归于不同分栏，这样就不必在杂乱的图标中苦苦寻觅了。

下载Fences并安装（下载地址：http://www.stardock.com/products/fences/），然后按住鼠标右键选中任意图标并拖拽一定区块，此时松开鼠标就会出现一个创建新分栏的选项（图1），点选“Create new Fence from these icons”，在弹出对话框中输入所创分栏的名称（图2），所选图标便会归于这个新创建的分栏中。如果还有其他图标属于这一分类，只需将其拖拽入该分栏中即可。将所有图标全部分门别类后，桌面即刻清爽了许多（图3）。所建分栏可自由移动并改变大小，并会在移动过程中自动与其他分栏对齐。





如果要暂时关闭Fences，只需右击桌面，选择“Edit Fences...”，在弹出窗口左侧点击“Tools”选项，点击下方的“More Tools...”，将“Enable Fences”前的对勾取消即可（图4）。

注意：该软件需安装.Net Framework2.0或以上版本。



编者按：前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。

幻灯片也要“拿来主义”

■甘肃 杨兴平

我们制作演示文档时，从别人的PPT里借鉴几页是常有的事，不过一页一页地复制比较麻烦，能不能直接把别人的幻灯片插入到自己的PPT里呢？

1.用PowerPoint 2007打开要编辑的PPT文件；

2.选择“开始→幻灯片→新建幻灯片”，在下拉列表中选择“重用幻灯片”；

3.在编辑区右侧的“重用幻灯片”任务窗格中，点击“浏览”，选择“浏览文件”打开别人的PPT文件；

4.如右图所示，别人PPT文件中的所有幻灯片就显示在“重用幻灯片”任务窗格中了，在编辑区左侧的窗格中选择插入的位置，“重用幻灯片”窗格选择需要的幻灯片，单击即可插入。



注意，要使插入进来的幻灯片保持原有的格式，必须选择“重用幻灯片”窗格下方的“保留原格式”复选框，这样，别人的幻灯片就“原汁原味”地插入进来了。

键盘接口一转换，键位冲突即不见

■山东 王杰

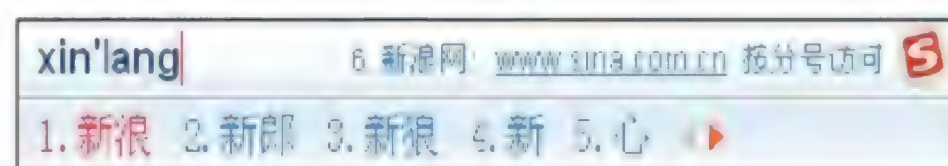
如果你是一位游戏玩家，对键盘的键位冲突一定不会陌生。有些低价键盘的键位冲突是因为采用USB接口引起的，当使用的USB键盘无法避免7键冲突时，可以用一个USB-PS/2接口转换器（如右图），将USB键盘转换为PS/2接口即可解决。



巧借“搜狗”不输网址直达网页

■山东 王霞

用“搜狗拼音输入法”可以省去在浏览器地址栏输入网址的麻烦：切换到“搜狗拼音输入法”，键入拼音“xinlang”，则出现如图所示的候选字窗口。此时，按下数字6输出“新浪网”的网址：www.sina.com.cn；如按下键盘上的分号键，则系统将启动默认的浏览器并登录“新浪网”。



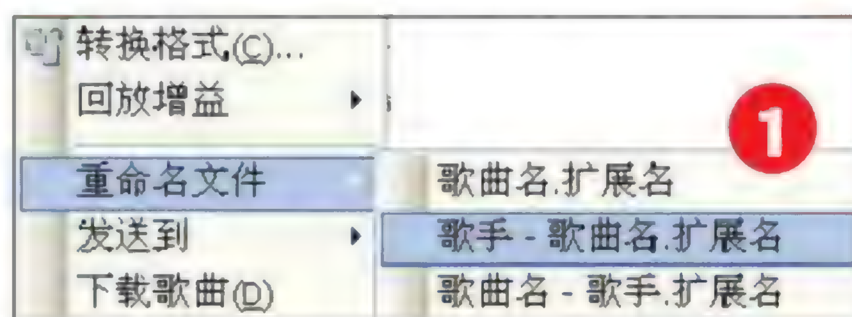
巧用“千千静听”修改歌曲文件名

■广东 LX

有时从网上下载的歌曲，文件名格式各不相同，有些文件名甚至还是一些毫无意义的数字，手工修改费时费力，其实可以用“千千静听”快速修改。

在“千千静听”播放列表中选择所有要修改文件名的歌曲，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“重命名文件”，在子菜单中选择喜欢的命名方式，比如“歌手-歌曲名.扩展名”（图1）。打开放歌曲的文件夹，便会发现歌曲文件名都一致了。

有些文件重命名后文件名仍然不是期望的格式，这是因为文件信息不正确。在播放列表中选择该歌曲，单击鼠标右键，选择“文件属性”，在弹出的窗口中修改歌曲的“标题”“艺术家”等信息（图2），重新进行重命名操作就可以了。







关键词：Core i7 区别

问：我打算配置一台新电脑，希望能有较好的性能，处理器选择Intel最新推出的Core i7系列，请问Core i7处理器的档次是如何进行区别的？

答：Intel最新的Core i7处理器在系统构架上有了较大变化，新架构采用原生四核、每核心独立L2缓存、共享L3缓存的设计，超线程功能也被增强后加入新处理器，这样就获得了逻辑上的“八核”。Core i7处理器都将采用LGA1366接口和45nm制作工艺，在缓存容量和内核数量上也都完全相同。由于集成了内存控制器并使用QPI总线连接，所以可根据QPI链路数量、集成内存控制器的速度来区分处理器档次，而不再仅与主频及缓存容量有关。具体来说目前档次较高的Core i7 Extreme 965处理器QPI链路速度为6.4GHz，而其余两款QPI链路速度仅为4.8GHz，性能与Core i7 Extreme 965相比还是有比较明显的区别。另外Intel将推出“缩水版”的Core i7（Lynnfield），同样为Nehalem架构，但采用LGA 1160接口，并取消对QPI总线的支持，且只支持双通道DDR3内存。

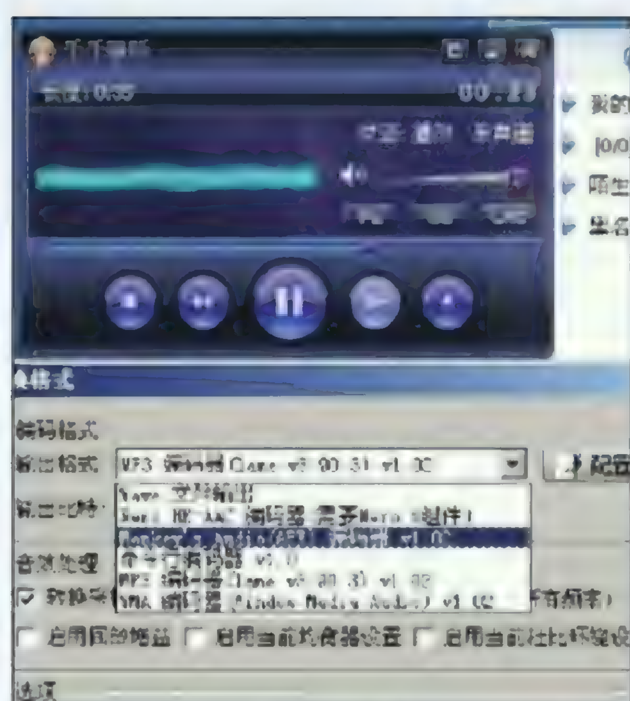


近期广受关注的Core i7处理器

关键词：APE音频 播放器

问：我下载了一些APE格式的音乐文件，请问其特点是什么，在电脑上用什么软件播放比较好？智能手机能否播放APE格式的音乐呢？

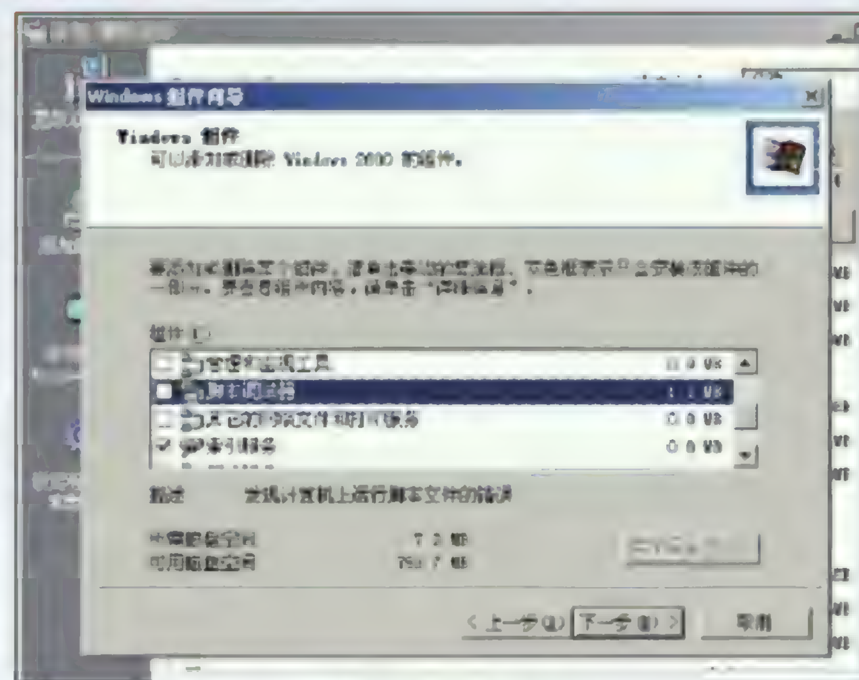
答：APE是目前最流行的无损音频格式之一，尽管文件体积较大，但音质比MP3格式要好很多，受到不少音乐发烧友欢迎。在电脑上播放APE文件的软件有很多，“千千静听”就能播放，如果使用PPC平台的智能手机，建议你用“Player”这款播放器配合APE插件即可播放APE音乐，但对机器配置要求较高，需要CPU频率在400MHz以上才能较流畅地播放。另外现在越来越多的MP3、MP4播放器也开始支持FLAC、APE这类无损音乐格式了，购买时可关注一下。


千千静听支持APE格式播放及转换

关键词：脚本问题 调试

问：我办公室的电脑安装Win2000操作系统，在访问单位内部的网站时，浏览器常常出现“脚本错误”的提示，请问如何对这类错误进行调试和排除？

答：我们可以使用脚本调试器来对错误进行调试和排除，脚本调试器可以测试一个脚本文件的运行情况，调试脚本文件中的错误。它可以调试各种脚本语言如VBScript、JScript，也可以是ASP、PERL、Java Applets、HTML等。脚本调试器可以查看文件的源代码，也可控制脚本运行，实时查看和改变变量的值，为脚本语言的测试提供了一个很好的平台。


安装脚本调试器

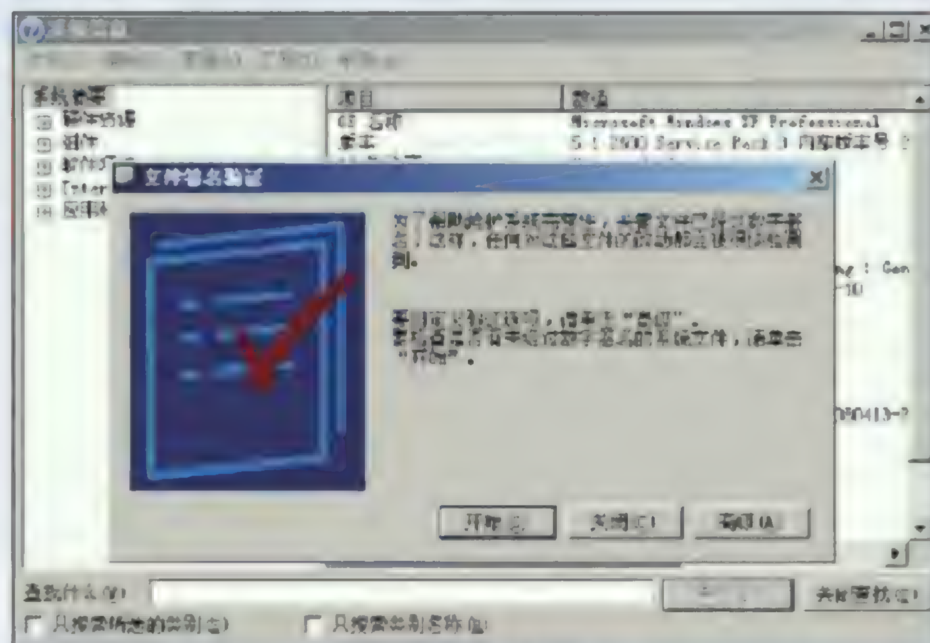
脚本调试器并非Win2000缺省安装，进入系统“控制面板→添加/删除程序→添加/删除Windows组件→脚本调试器”，选定之后单击“下一步”就可以安装脚本调试器。通过“开始→程序→附件→Microsoft script debugger→Microsoft script debugger”打开脚本调试器。

关键词：系统故障 诊断工具

问：我的电脑操作系统最近出现了一些异常，已用最新杀毒软件检查，排除了病毒问题，请问如何能比较方便的确定问题所在呢？最好能使用操作系统自带的诊断工具来进行诊断和检测。

答：我们可执行“附件→系统工具→系统信息”，在其主菜单栏的“工具”下拉菜单中选择各项诊断，“网络诊断”可详细列出电脑网络硬件的工作状态和网络应用方面的工作情况。用“DirectX诊断工具”来测试电脑，可从“系统”“DirectX文件”“显示”“声音”“音乐”“输入”等方面对电脑进行测试，如有故障，可以做出相应的诊断。

系统出现一些异常，还可请出“沃森”医生来帮忙诊断。运行“Dr Watson”，若有故障，在“应用程序错误”窗口中将列出所有情况，通过查看和分析日志能诊断电脑故障所在，从而可采取相应措施消除故障。还可把系统中关键的文件保护起来，运行“文件签名验证实用程序”，单击“开始”电脑将自动对系统中的关键文件进行分析和签名，以保证系统完整性，以后只要有关键文件被改动，电脑就会自动向你报告。


系统文件保护工具

关键词：3DVision 使用注意

问：我的电脑配置Core 2 Duo E8400 CPU、2GB内存、1TB硬盘、显卡为GeForce GTX 260+、22英寸AOC液晶显示器，最近打算体会一下3DVision的效果，有两个问题问一下，一是我的硬件配置是否足够，是否需要用专门的显示器？二是使用3DVision应注意些什么？

答：3DVision基本上是一种软件技术，不需要专门的显示器等硬件设备，只要显卡档次足够，再配合合适的驱动程序就可以实现，从你的配置看，玩3DVision是没什么问题的，安装GeForce Forceware 186.24版驱动即可体会。当然硬件上还需要添加一个小东西，就是类似看立体电影的红蓝眼镜，去淘宝上买几十元一副。

目前《使命召唤4》《街霸4》《极品飞车12》等主流游戏都支持3DVision，不过我们在使用时要注意两点，一是打开3DVision后，资源消耗相当大（尤其开启3DVision与反锯齿），如果机器配置不是很强，在较复杂场景中掉帧会比较明显。第二点也是最重要的一点，3DVision尽管能带给我们新奇的体验，但对眼睛的伤害也比较明显，超过半小时眼睛就会非常疲劳，建议每玩半小时就休息一下，避免视力受损。

关键词：手机拍照 资料翻拍

问：我有一台300万像素的拍照手机，平时照人物风景感觉效果还不错，但开学后我用其翻拍了学校图书馆中历史书籍的一些文章，希望能在电脑上将其识别为文字，但拍摄出的文字不太清晰，无法正确识别，请问该如何解决？

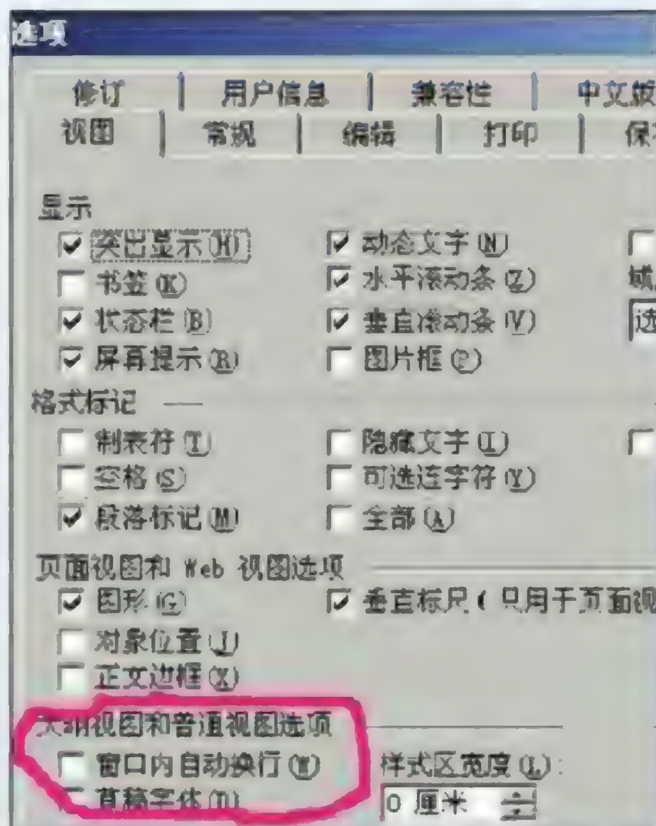
答：从你谈到的情况看，手机摄像头很可能没有自动对焦功能，而采用“超焦距”原理进行对焦拍摄，尽管在手机上运用“超焦距”方便实用，但这种方式有一定局限，比如在光线不好的情况下，镜头会被迫放大光圈保障合适的曝光，这时景深就会减小，从而画面焦距就会不实。其次就是这类镜头的固定焦点一般设定在镜头前两米左右，而前景深范围通常比较小，从而使得这类不具备自动对焦功能的拍照手机在拍摄近处景物时力不从心，因此现在中高端拍照手机都具备自动对焦或手动切换微距拍摄模式。如果你的手机的确不具备这些功能也不用着急，可以自己“DIY”一下，比如带一个放大镜，在需要近拍时将放大镜放在手机摄像头前即可。

除了掌握基本摄影技巧外，还要使用一些常用的图像处理软件对图像进一步地调整，比如将图片缩小为需要的尺寸，这样能够有效消除网纹。还可用Photoshop调整图像的亮度、对比度等一系列参数，以提高OCR识别率。

关键词：文档处理 列高行宽

问：有时打开Word文档会发现因为文档过宽，屏幕上显示不全，要频繁拖动水平滚动条，请问该如何处理比较好呢？另外在使用Excel处理数据时常常在列宽和行高的调整上耽误很多时间，尤其是数据宽度不一致时，要逐列进行调整，非常麻烦。请问有没有快速的方法得到合适的列宽和行高？

答：在Word中我们可以用很多方法重新调整行的宽度，使其适合文档窗口大小。首先可以切换到“页面”视图方式，如果一定要使用“普通”视图或“大纲”视图，则可以单击“工具”菜单中的“选项”命令，再单击“视图”选项卡，然后选中“窗口内自动换行”复选框即可。另外我们也可以通过改变显示比例使文字适于普通视图或页面视图中的文档窗口。具体就是单击“视图”菜单中的“显示比例”命令，然后选择“页宽”选项即可。



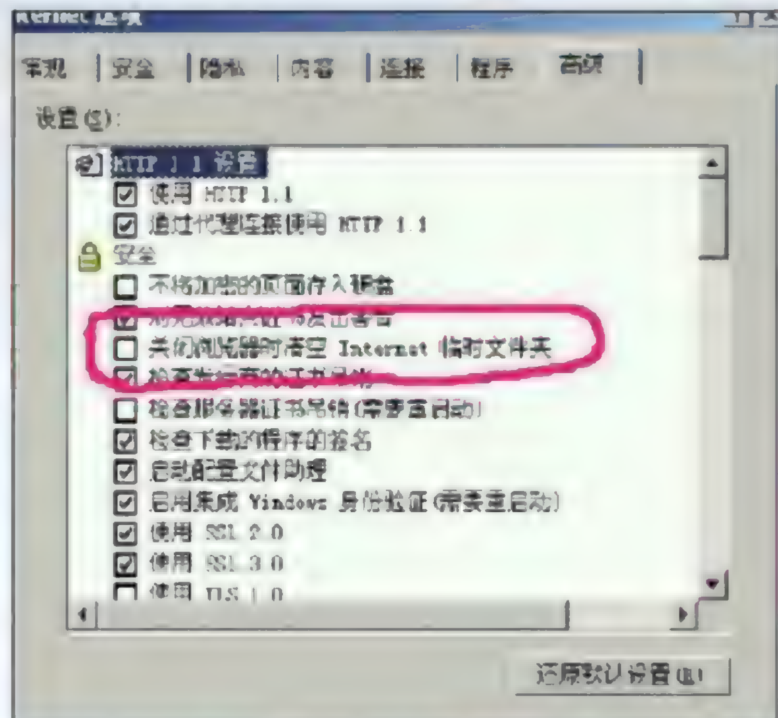
设置窗口内自动换行

在Excel中要快速得到合适的列宽，如果各列中数据宽度不一致，可选中含有数据的各列，同样将鼠标移至其中一个列标题的右边框，当鼠标指针变成双向箭头时双击鼠标左键，可以立刻将各列的列宽设置为“最适合的列宽”，即各列宽度为恰好可以完整显示单元格数据，这样效率就高多了。用这个方法也可以得到最适合的行高，只需双击行标题的下边框即可。

关键词：退出IE 临时文件

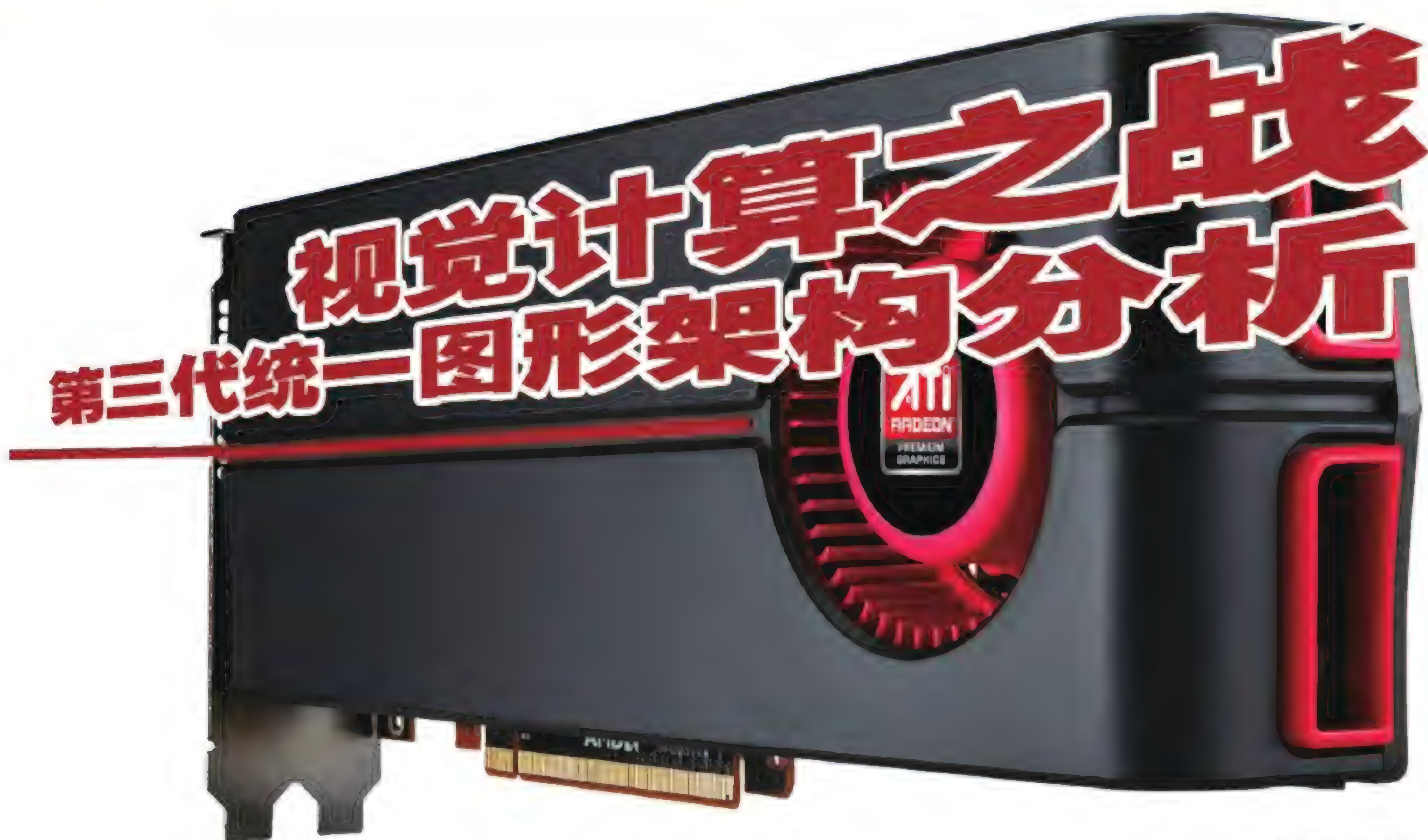
问：我一直使用WinXP SP3自带的IE浏览器上网，最近发现每次退出IE后，IE临时文件夹便被清空了，导致下一次访问所有网站都要重新下载，请问这是什么原因，如何解决？

答：这是由于你在IE选项中设置了“关闭后自动清除临时文件夹”功能，通常是为了在公共电脑上确保自己访问网站的隐私不泄露。如果要恢复默认设置，可以单击IE主窗口菜单“工具→Internet选项”，在打开的窗口中选择“高级”选项卡，然后在“安全”区中找到并取消选择“关闭浏览器时清空Internet临时文件夹”选项，最后单击“确定”即可。但要注意，如果设置了保留IE临时文件可能导致占用较大的硬盘空间，对于硬盘容量较小的朋友而言是负担，过多的临时文件也会造成IE运行缓慢，因此应设置合适的临时空间大小，一般设为分区容量的1%左右就可以了，并注意定期手动清除临时文件。



取消关闭浏览器清空缓存

视觉计算之战
第三代统一图形架构分析



■北京 徐子峥

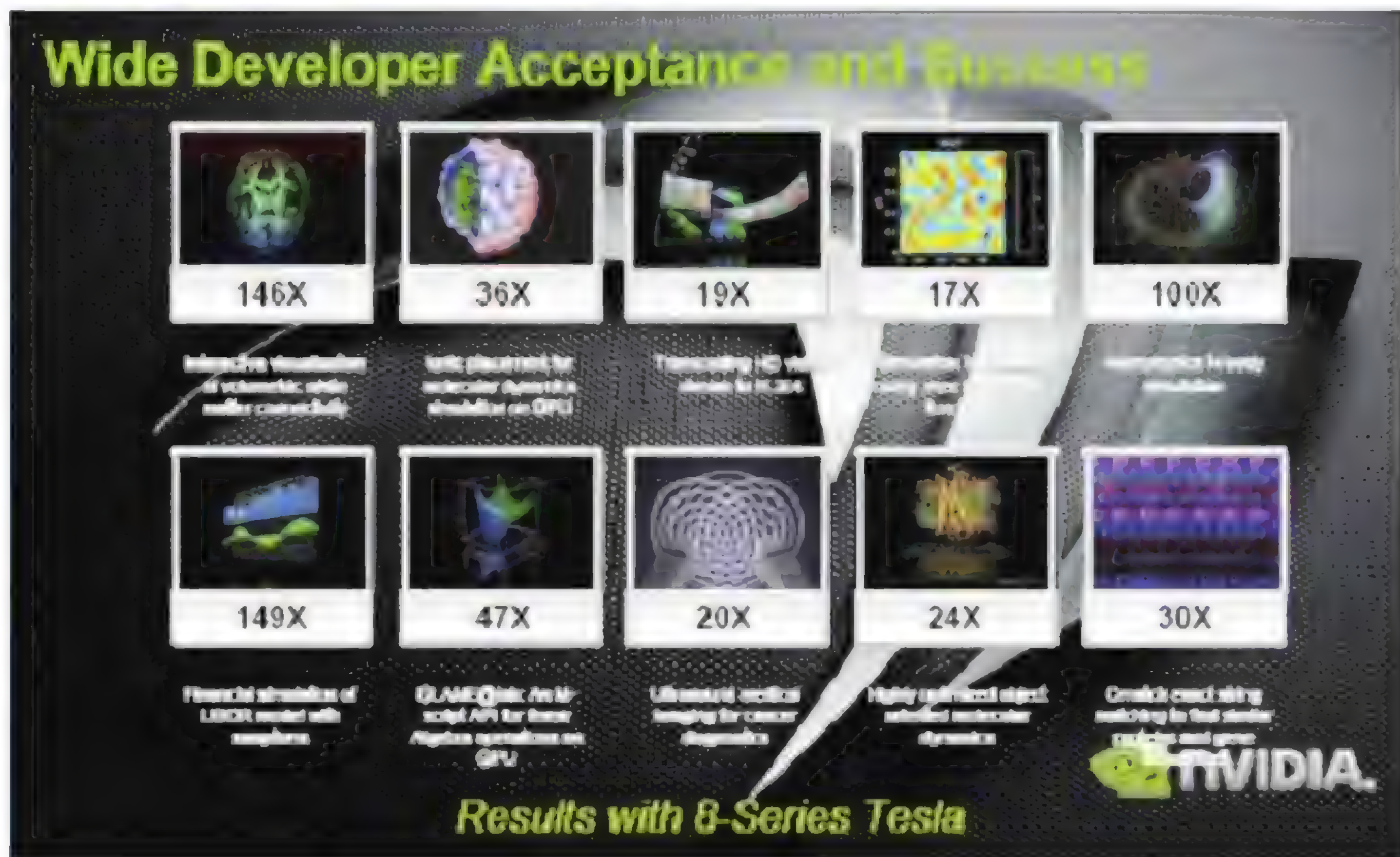
Passion、Pretty、challenge、Prowess、Beyond —— 这就是GPU的理念

自从搭载第一代统一图形架构GPU——NVIDIA G80/92芯片的显卡大量普及后，实际上个人用户手中硬件的处理能力已呈指数倍提升，一体式图形卡正在具有像CPU和配套内存组成的系统一样独立通用计算能力。很快Windows 7即将登陆全球PC，包括Apple应用GeForce和Core2（虽然API依然不同，但硬件都一样，老式Macintosh的显卡和CPU也使用ATI和IBM的产品）的电脑在内，OS方面最大技术进化就是将GPU提升为系统核心运算单元。今后CPU和GPU将分别执掌符合其硬件架构特性的串行处理和并行处理程序指令，在各种通用计算程序里为用户提供两大芯片的强劲动力。

不论民用还是商用领域，无论CUDA、Stream还是Direct Compute，NVIDIA、ATI和微软的API工程师都表示未来属于视觉计算时代，大量应用程序都直接与GPU性能挂钩，从而实现往常在CPU上不具可行性的丰富功能和效果。今后完全驾驭GPU技术应用的人，就掌握了新的软件开发优势，以最小的资源投入压倒强大的竞争对手。很快（约今年底明年初）大量基于GPU并行运算特点的PC软件会如过江之鲫运行在新一代操作系统中，而Direct Compute使Windows 7成为世界上首个异构运算的OS。新的编程界面里GPU不只进行图形运算，还与CPU一起共同建立通用运算环境——用CPU架构处理非常复杂的乱序指令，在GPU上处理规模巨大的并行指令。Windows 7使CPU和GPU运算更



AMD在发布会上展示新的晶圆



相比十年如一日的CPU串行运算，在各种具有并行计算特点的科研、商用程序里GPU带来几十至上百倍的性能暴涨，曾经被工艺、架构困扰撞上性能“瓶颈墙”的程序员和工程师们仿佛一夜间发现了指路明灯

加平衡，Direct Compute将给用户提供惊艳的视觉和互动体验、最高品质的影像和图片，使电脑与其他设备连接、共享数据更迅速。

在我们为即将到来的全新OS而兴奋时，ATI与NVIDIA也会推出实现这些最棒体验的硬件核心——第三代统一架构显卡的GPU：RV870和GT300。虽然他们设计各有特色，但两颗GPU有一个共同点，都是规模惊人的巨无霸芯片，都是吸引无数电脑爱好者的目光焦点。因此笔者就很多用户和DIY玩家们关心的问题与多位业内好友展开探讨，通过整合为Q&A形式将大家对RV870、GT300和PC异构计算的疑问在下文予以简述。

Question：讲讲Window 7新的Direct Compute，其应用前景如何？

Answer：Direct Compute（指令计算）是一种全新的GPU并行计算应用程序接口（API），当前全面普及的DX10以及试产成功即发布的DX11芯片，都能完美执行Direct Compute，目前全球有2亿多台搭载DX10统一架构显卡的PC，因此软件初期普及速度将没有障碍。指令计算让程序员能够充分调用GPU的大规模并行处理能力，组成和CPU传统Serial Compute并联的异架构系统，执行通用计算加速。因此对GPU架构有长期深刻了解的熟练开发者能创造精彩绝伦的消费级或专业级应用，像NVIDIA与Direct Compute相似的CUDA编程界面，程序开发人员已经有5、6年的操作经验，对使用C语言的CUDA掌握透彻的人面对新的指令计算也将无缝接入。此外自从有PC统一架构的显卡作硬件基础，虽然开放型API的编程难度更高，但开发者在苹果Mac电脑的OpenCL上应用GPU并行计算也没有障碍了。

Q：相比CPU架构，GPU的并行计算架构有何特点？

A：GPU架构源于视觉需求的图形计算而来（人接收信息80%都来源于视觉），因此GPU可以归纳有以下主要特点。

Q：与HD4800系列情况相似，AMD对HD5800系列也准备充分将在全球率先推出抢占市场头彩，这次ATI研发的RV870够不够强？

A：最初在看到RV870芯片保密严格的核心照与架构图后真惊了我一下，这是两颗RV770核心并列封装吧！？实际的情况还真很像AMD的多核CPU，AMD-ATI将RV770整体视作一个计算单元，RV870内部有两个这种规模的核心组成一枚超级并行计算处理器；就像CPU内集成两个通用运算核心组成双核处理一样，两个核心有各自独享的一级缓存，共享二级缓存和内（显）存控制器等其他单元，而两个核心之间则有专用数据总线进行通信，只不过RV870的集成度可要比CPU大太多了。这样设计都是为加快研制进度，提升晶圆上的芯片品质考虑，因为RV870会有20亿以上个晶体管（将近有22亿），比全球大型服务器上的8核心CPU都要多得多（intel最大的8核至强约有16亿），这么大的芯片规模里究竟容纳了多少东西？



新的OS将被两大处理器所驱动，人机界面更加先进，使我们享受最完美的视觉品质和计算效率

仔细观看架构图后发现RV870核心单元相比前任真的是完全翻倍，并且紧凑合理；如果搭载这么一枚GPU的显卡在市场上推出，无异于释放一颗氢弹！大量在HD4870X2双卡上以极限图形设置、分割帧或交替帧渲染的顶级游戏，在HD5870上将是逐帧运算，所以都会跑得更快！像《使命召唤——现代战争2》之类的游戏与PS3、Xbox 360实际1024×576像素相同的图形设置下运算的话，将首次迈入300fps大关（足足比PS3快10倍），因此PC业界有了HD5870后顶级游戏以2560×1600、8× MSAA设计推出将更加轻而易举。

Q：RV870是双核GPU？看来AMD真开发出了梦寐以求的硬件，相比第二代统一架构的RV770简直面目一新，RV870的具体设计究竟如何？

●超级多核心。世界最强的CPU—Core i7有4个Arithmetic Logic Unit（算术逻辑单元，下文简称ALU）通用运算核心，即将上市的Core i9将有6个核心。目前GTX280/285显卡上的第二代Unified Graphics Architecture（统一图形架构，下文简称UGA）GPU里有240个ALU，第三代芯片内ALU的数量将再翻一倍。

●超大运算电路面积。CPU由于采用长指令流水线的串行计算，所以芯片里只有20%的transistors（晶体管）规划为计算电路，80%均为片内数据缓存区和控制器，设计目标是获得更高的指令命中率、程序分支预测能力，降低总线数据延迟。而采用大量核心并行计算的GPU上，命中和分支预测依赖很轻，连内存和显存的高频延迟现象都不再是问题，因此GPU计算电路、缓存比是颠倒过来的，80%的晶体管都是计算部分。



GPU相比CPU超多的ALU核心与计算电路面积

●超大芯片规模。Core i7有7亿3100万晶体管之巨，但在GPU里规模只能算颗主流级核心（和G80/G92、R600/RV670相近）了。第二代UGA的GT200有14亿晶体管，是全球最大的民用芯片。而今年的第三代UGA芯片规模至少将达到惊世骇俗的20亿晶体管以上！



GT200对比Core2 E8400的核心规模，接下来GT300对Core i7的差距会更远，虽然Core i7的Nehalem比Core2的Penryn核心集成度还要大不少

●超级多线程。GPU本质就是一个超多线程处理器，采用第一代UGA后建立起TPC结构，其逐级组成序列分解如下：

I级：TP（Thread Processor，线程处理器）

II级：SP（Streaming Processor，流处理器）= 96或128 TP cores（TPs）

III级：SM（Streaming Multiprocessor，多重流处理器）= 8 SPs

IV级：TPC（Thread Processing Cluster，线程数据处理群）= 2或3 SMs = 16或24 SPs

8800GTX = 8组TPCs（每TPC上2组SMs）= 16组SMs = 128个SPs（每个SP上96个TPs）= 12288 Threads

GTX280 = 10组TPCs（每TPC上3组SMs）= 30组SMs = 240个SPs（每个SP上128个TPs）= 30720 Threads

第二代的UGA芯片已达到3万多个线程，相比第一代的G80并行计算量翻了2.5倍。第三代UGA芯片将再翻2.5倍以上，可能将有近8万个线程，因为GT300会再度增加构成每组TPC的流处理器复杂度和数量。

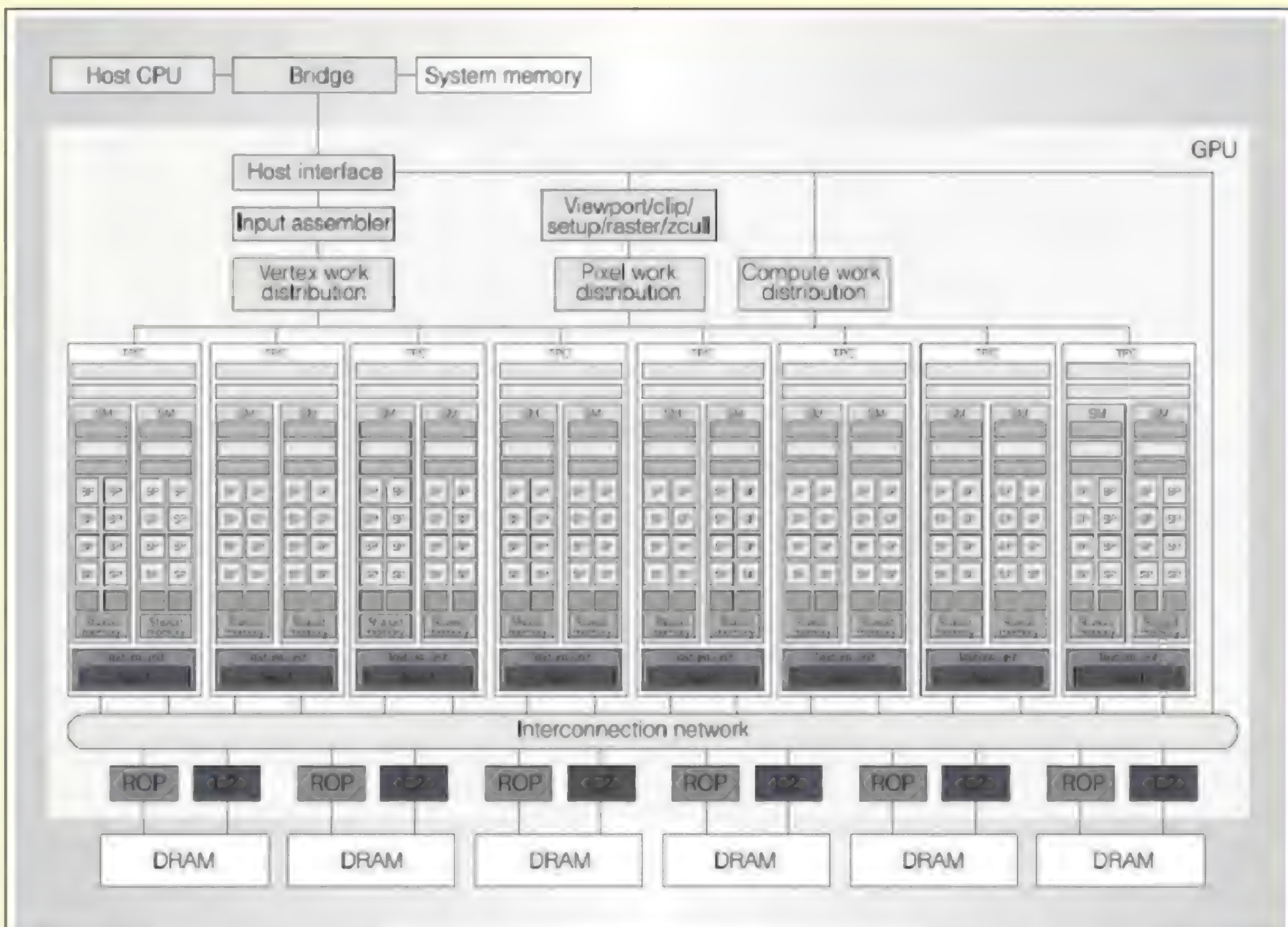


Figure 1. Tesla unified graphics and computing GPU architecture. TPC: texture/processor cluster; SM: streaming multiprocessor; SP: streaming processor; Tex: texture, ROP: raster operation processor.

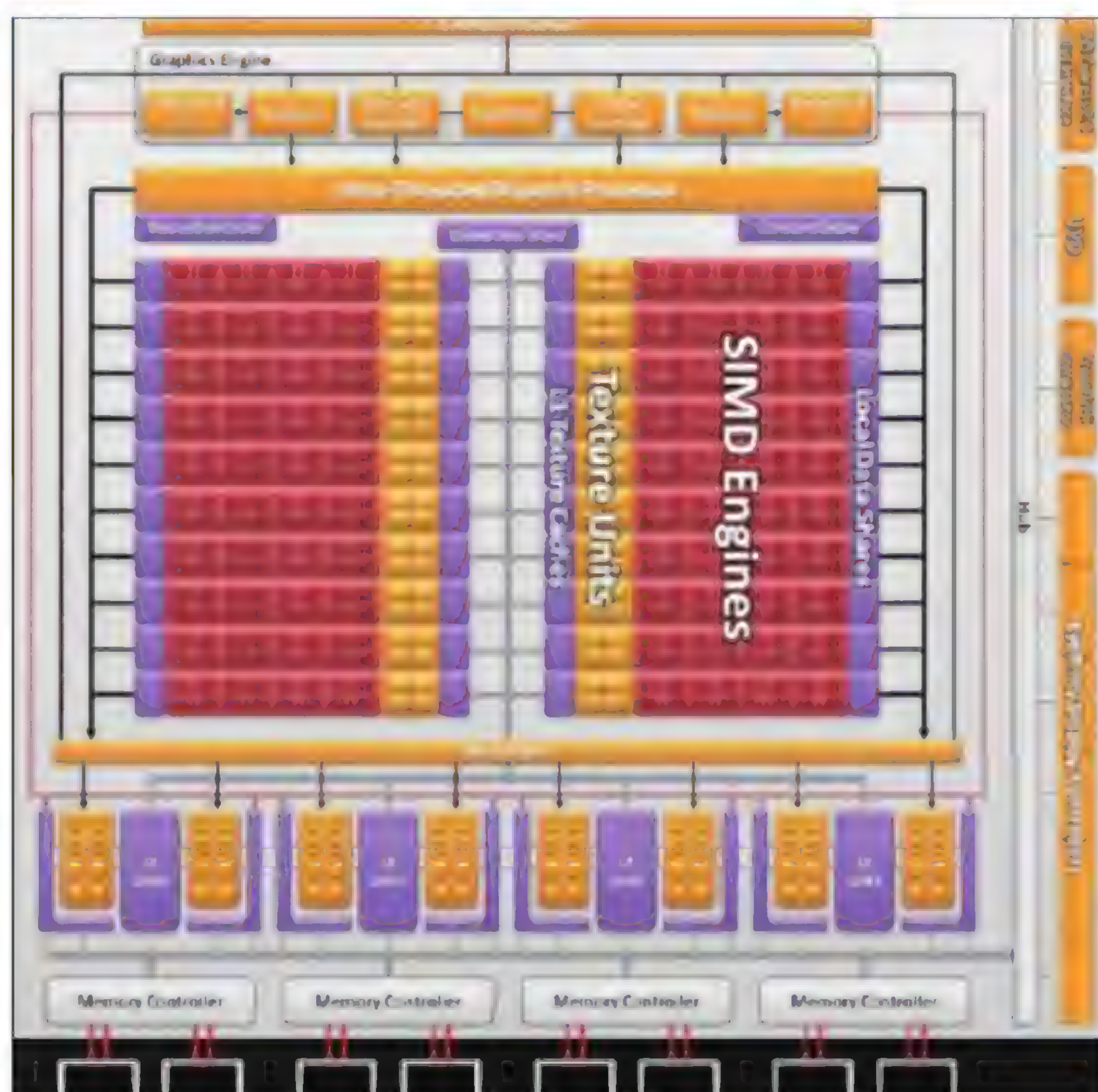
基于统一Graphics/Computing架构的Tesla框架图——PC的第二代14亿晶体管UGA芯片带来难以置信的数据处理规模，配备更大的显（缓）存容量后直接成为Tesla超级计算卡

●超大数据带宽。UGA的设计中，GPU每周期海量的并行数据处理能力，就要有门当户对的带宽输送给养才行。以第二代为例GT200-Ultra核心配备高达512bit的交叉数据总线控制器，加之使用0.7ns、2500MHz容量1GB的GDDR3，因此显存带宽达到每秒512/8000×2500=160GB，至今仍是世界上大容量随机存储器带宽最大的桌面级核心（超过HD5870，是Core i7的四倍）。不过第二代UGA显卡长期把持王座的纪录很快将被打破了，GT300仍会使用512bit数据位宽，然而显存换成了至少4000MHz的GDDR5（年底摆在货架上的实物可能运行频率高达4800MHz）。

A：其实RV870图形计算架构和前任基本相同，并未有太多改变。Shader/Computing Core（着色器/计算核心）依然采用SIMD（单指令多数据流）的Streaming Processor（流处理器，下文简称SP）架构。但SIMD阵列相比RV770由10组增加到了20组！每组依然有80个SP以及4个TMU。

所以RV870共有1600个流处理器，80个纹理单元。ATI的1600个SP相当于GTX200系列上的320个SPs，因此HD5870的总体着色性能已经大大超越卡皇GTX285，但SIMD架构在实际Shader指令应用中并不像GT200那样能达到最灵活（在后面会详细说明），而纹理填充性能也超越了GT200（16倍各向异性过滤最高品质下GTX285每秒填充500亿Texel，HD5870已经超过了每秒600亿Texel以上）。

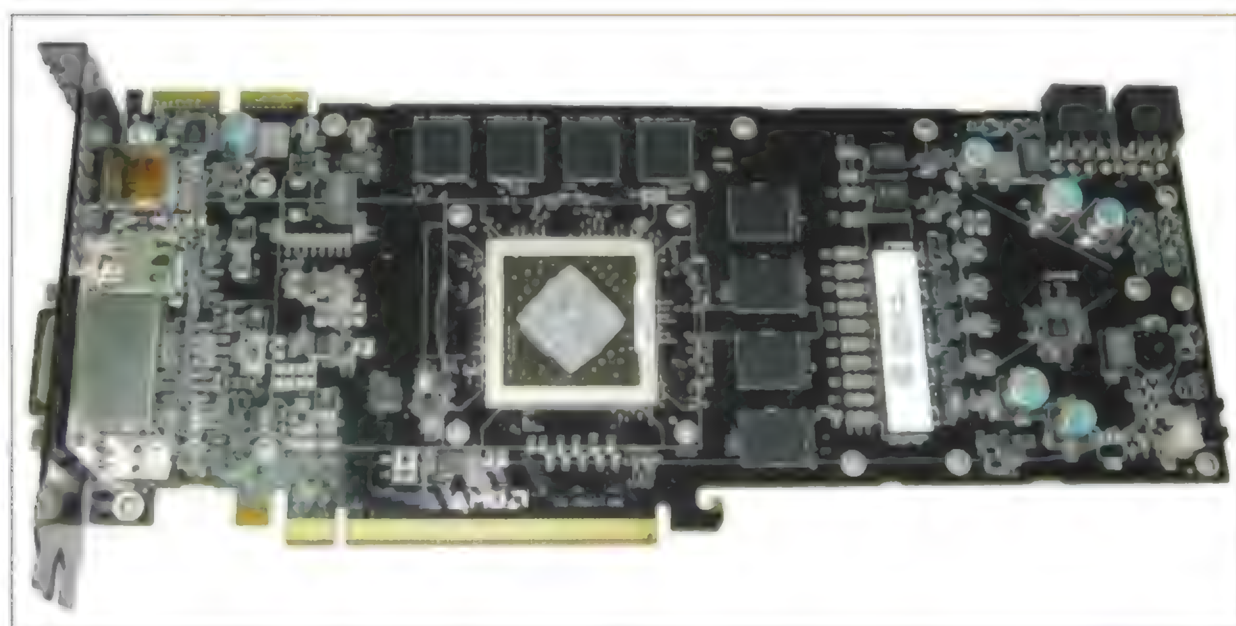
另外RV870的SP与TMU、ROP部分仍然以同频率运作，整个核心运算频率850MHz，当你买到摆上柜台的产品时核心频率有可能更高（会有AIB默认超频版？）。RV870仍然使用256bit显存控制器，但有翻倍的32个光栅操作处理器（RV770x2），搭配运行频率4800MHz容量1GB的GDDR5，显存带宽达到每秒153.6 GB。



RV870核心的架构图，有两个对称的8亿晶体管RV770规模SIMD阵列，配套一级缓存容量160KB，带宽1024GB/秒；二级缓存容量512KB，带宽435GB/秒，支持DX11新的16384x16384纹理精度

Q：还使用256bit显存位宽？对20多亿晶体管的芯片来说是不是太保守了？

A：至少我看到的架构图里还是这样，倚靠高运行频率的GDDR5来弥补位宽。但实际上每秒150GB的带宽依然填不饱RV870的庞大数据胃口，所以买到HD5870后DIY玩家将显存超频至5000MHz以上是明智之举。



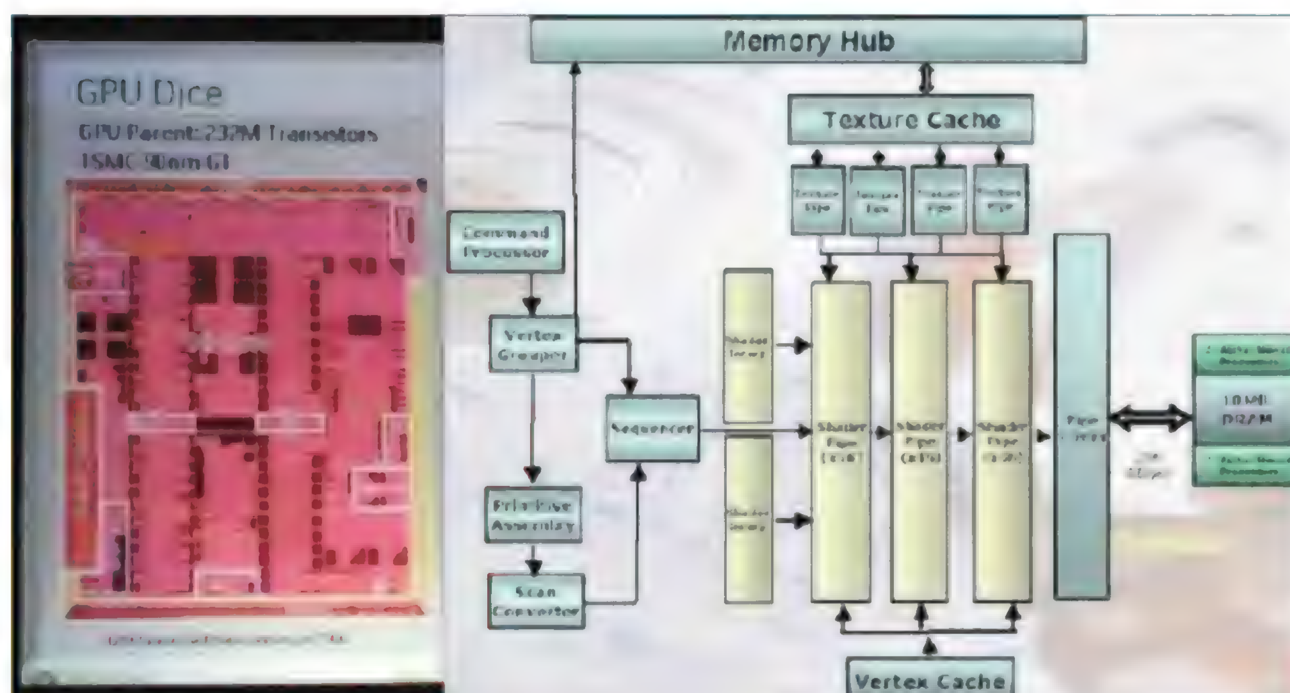
搭载RV870的测试版10层黑色PCB，8颗GDDR5显存组成1GB容量，使用奢华的一体式数字芯片供电系统给RV870输送能源，核心4相+显存3相，共7相电路



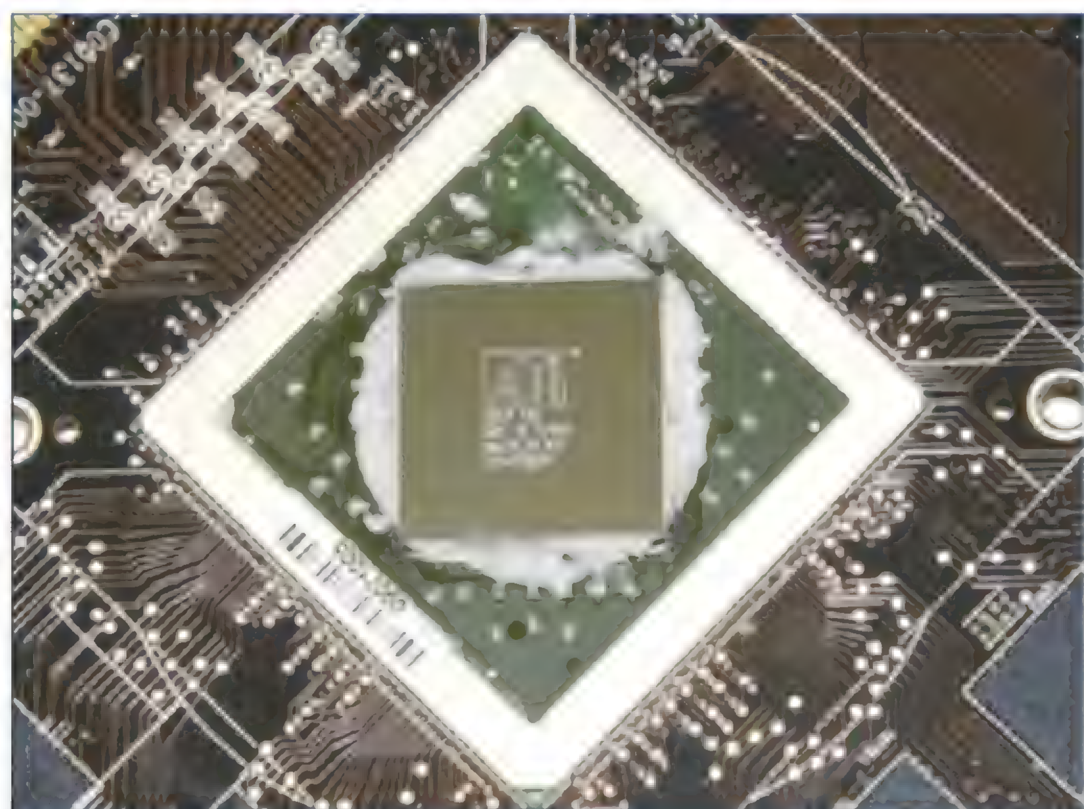
豪华的PCB和供电系统用料品质特写

Q：ATI为微软提供的Xenos也是统一架构GPU，所以有传言说微软会给Xbox 360也升级DX3D 11和Direct Compute，这能否实现？

A：首先，运作Xbox 360项目与SCE展开激战的是微软下属独立部门Mountain View，和掌管PC操作系统与API构架的庞大团队是两部分人马。其次游戏主机毕竟是最简化的PC，硬件无法变化，API更不可能换代；和其搭载的GPU相对应，Xbox 360最理想也只能调用DX9c的图形技术。另外最关键的决定因素就是Xenos只有2亿多个晶体管（RV870的十分之一），总共3组SIMD阵列塞进48条着色管线、16个纹理单元和8个光栅处理器，可用计算资源太少了；即便说API等软件问题如果不惜血本可以动用大规模汇编自己搞的话，硬件若有缺陷可就不是软件开发者能解决的事了。



如图Xbox 360上仅2.32亿晶体管3组SIMD Shader pipeline的“半代版”Unified着色架构GPU，不可能运作通用并行计算程序



在Graphics Compute模式下Xenos也有致命缺陷，因其本身复杂度太低，根本无法像ATI的RV670、RV770核心一样将多组SIMD阵列组成Geometry Shader（几何着色器），因此Xenos没有独自生成三角形并着色的能力，必须通过内存通信调用Xbox 360的CPU几何数据才能继续渲染立体图像。Xenos虽是统一架构，但显然只是芯片设计工程师们匆忙赶制下的0.5版Unified Shader Architecture（微软留给ATI的Santa Clara团队设计Xenos的时间只有一年），所以Xbox 360应用Direct Compute的可行性为0。

←RADEON HD5870核心

Q：那么HD5870已经全面备妥，只待一声令下各链条即可全速运转出货上市了？

A：RV870由于采用台积电（台基电）的40nm工艺晶圆，所以芯片试产顺利，功耗和热量都得到有效管控。RV870有优异的每瓦特性能比，峰值热设计功耗188瓦，和HD4870差不多，而在2D模式待机状态下功耗只有27瓦（太低了，绿色静音版9600GT啊）！因此使用额定400瓦（看清楚不是峰值400瓦的山寨电源）的PC电源就可以享用HD5870，如果组合庞大的RAID硬盘阵列系统的PC用450瓦电源也绰绰有余了。搭载RV870的显卡很快就会上市（先行的HD5850大约本月底），至全球同步发售日在大型IT卖场里你肯定能看到各著名AIB品牌的HD5870业已上架。





迪兰恒进和蓝宝石依旧是最先拿出实物的品牌，图中是国外市场中提前泄露的包装图

Q：HD5870能接驳6个屏幕！？

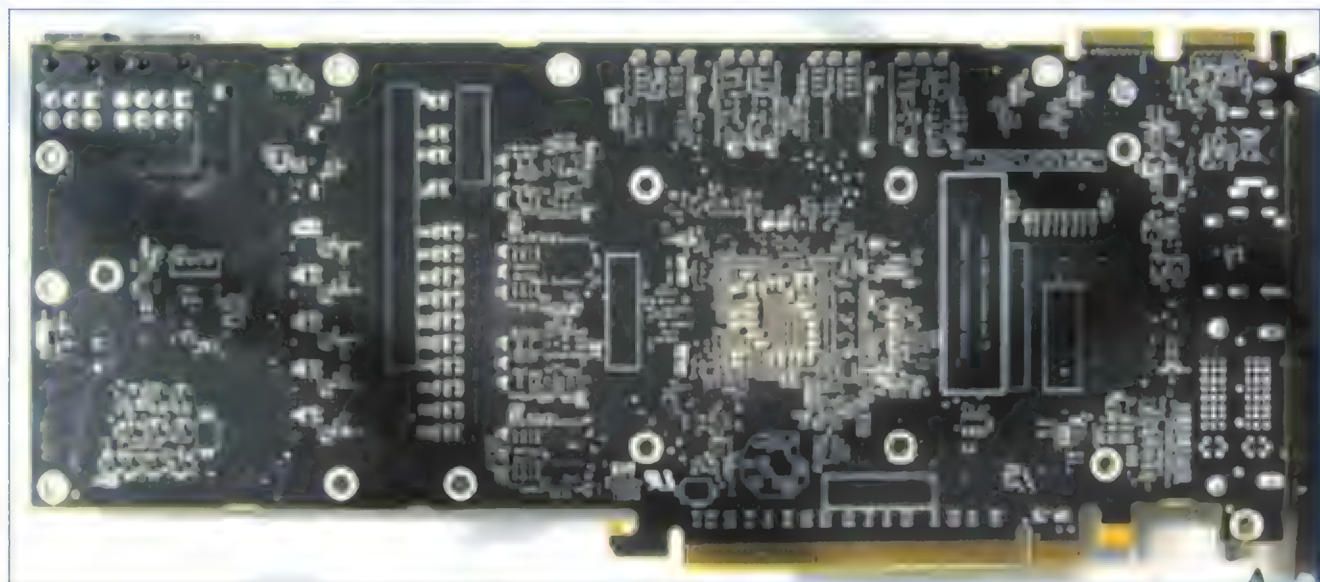
A：一点没错，而且是同时输出6个2560×1600极限分辨率的性能。AMD将这项技术称为Eyefinity（infinity的谐音，意为无限视角），所以图形性能强悍的HD5870 Eyefinity Edition配备了6个最先进的Display Port数字输出端口（大大超越DVI和HDMI数据量），最高支持2560×1600像素量X6的游戏和图像画面！



“无限视角6次方”版本的HD5870即将登场，但我认为最适合RV870性能级别和显示屏组合成本的是一般2560×1600 ×3游戏画面，在COD6之流的游戏图形水平里每帧渲染12 288 000像素60fps毫无问题



造型艺术上RADEON HD5870的工业设计酷劲充盈、用料十足，是名副其实的内外兼修极品


RADEON HD5870裸卡背面布局

Q：看来AMD-ATI的RV870前途无量啊，这种竞争态势下nVIDIA的GT300得拿出什么架构来与之抗衡？

A：当然Geforce方面也不会向RADEON示弱，两大logo必然将竞争进行到底，这种格局能给消费者带来极大实惠，使用户以最小付出获得最强计算性能和最高视觉享受。GT300仍然会在研制时间长达4年、架构优秀成熟的第一代UGA芯片G80/G92基础上继续进化之路，相比第二代GT200组成结构更加优化，目前nVIDIA要求AIC方面对技术细节也要严格保密，所以第三代UGA一直笼罩着神秘感。

可以肯定GT300的Shader/Computing Core仍然是高效率MIMD（多指令多数据流）的Streaming Processors（SPs）架构。TPCs（实际就是MIMD阵列）数量会增加，TPC架构下的SMs（多重流处理器）数量也会更多。和RV870不同的是GT300也设计为双核的可能性很低，MIMD阵列部分将规划在一个整体单元里。GT300极可能有超过500个SPs、100多个纹理单元和至少32个光栅处理器的规模，所以显存控制器也依旧高达512bit（交叉数据总线，显存换用高速GDDR5），晶体管数量将有30亿左右（！？额滴神阿）。即使应用台积电40nm制程芯片面积也相当庞大，高达529平方毫米，只比65nm的GT200核心面积缩小了一点点，因此比334平方毫米的RV870造价要高很多。

Q：这样成本压力很大，希望财大气粗的NVIDIA能挺住！单芯巨无霸路线一直是很多DIY玩家的理念（很多人不喜欢高耗能、低效能的单卡双芯），究竟GT300造价有多高？

A：一块40nm硅晶圆的制造成本大概在5000美元，最理想只能切割到96颗高品质GT300，芯片的巨大面积也使初期量产问题较多，台积电一直在努力提升良品率中，所以现在单颗芯片造价相比实际出货价高得多，没有参照性。GT300应该可以保证年末如期上市（技术细节公布日期定在11月下旬），2006年采用90nm工艺时庞大的G80量产也一度遭遇挫折，但看看现在Geforce8/9系列全球PC装机量早已顺利逾亿。


在无菌车间操作员手捧40nm晶圆，这东西每块制造成本5000美元，可要拿稳了，否则…


戴尔表示，旗下最新的外星人系列电脑将率先采用HD5870显卡

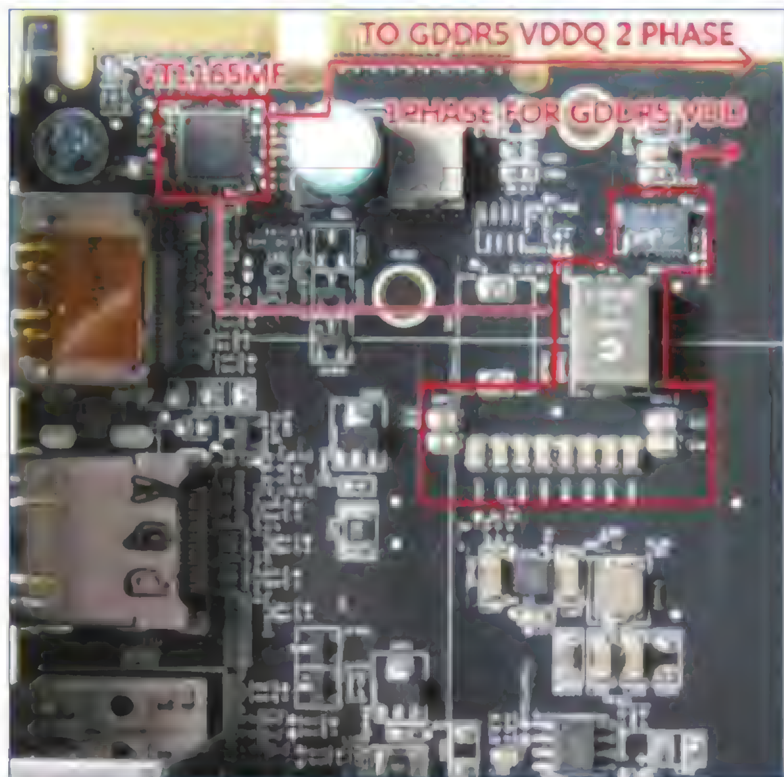


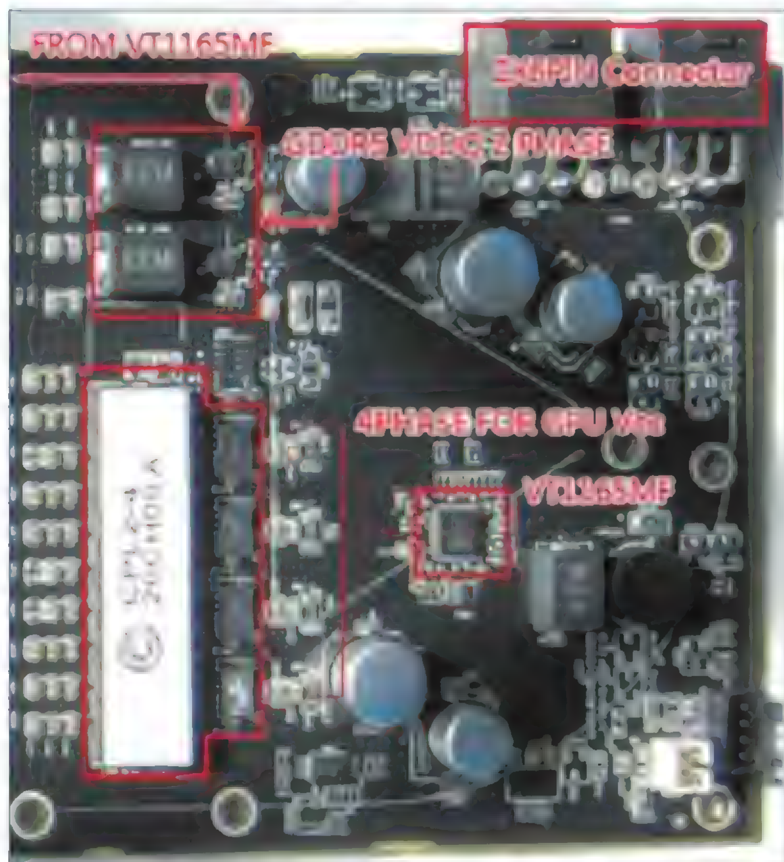
看到风扇上的标识了么？讯景加入ATI阵营，从HD5870开始！

Q：相比SIMD架构，Geforce第三代UGA上的MIMD架构优势是什么？

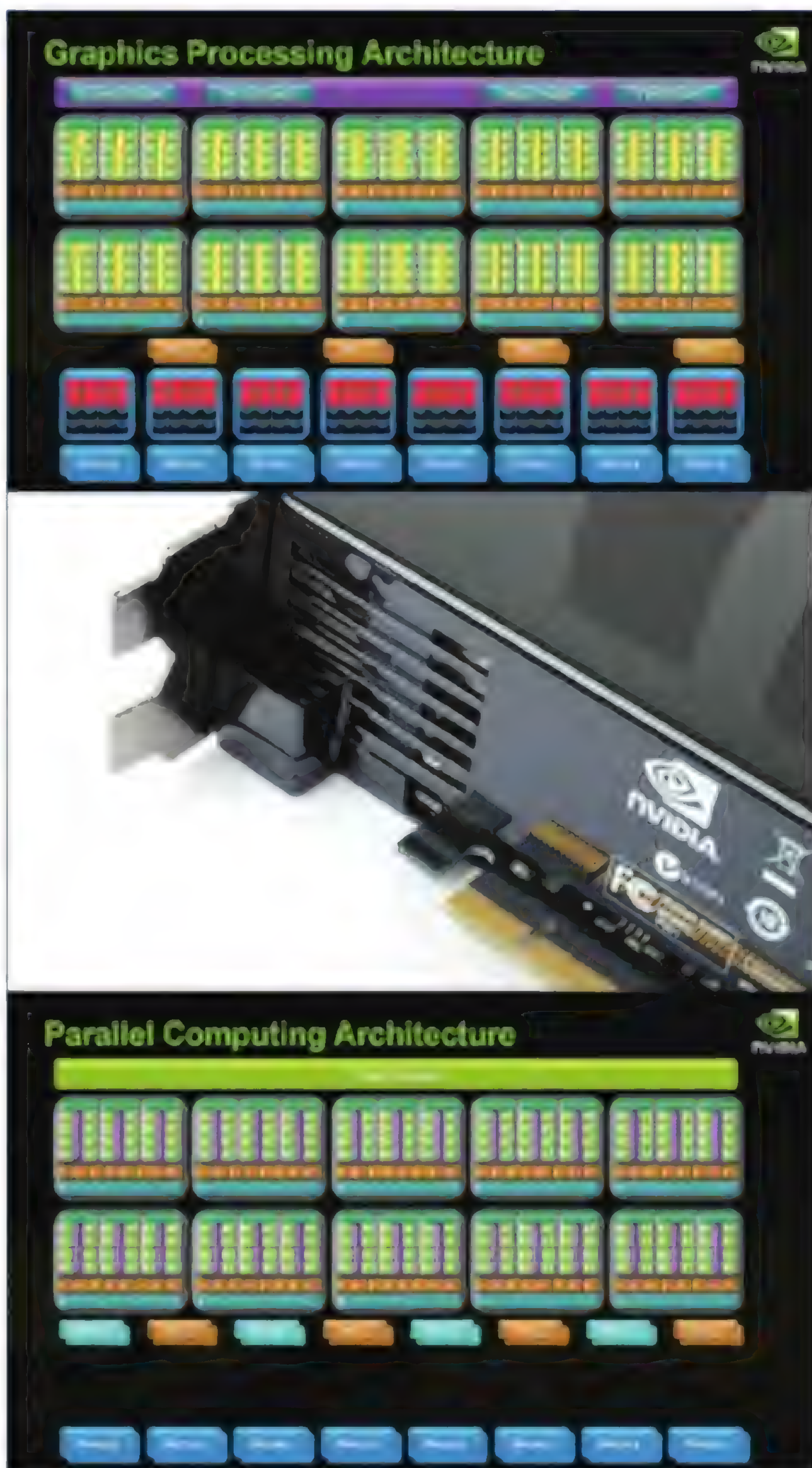
A：这种多指令多数据流架构一直应用在前两代UGA图形处理器上，使用G80/G92/GT200无论游戏开发者编写何种负载比例的着色器代码，都不会影响到程序指令的执行效能。例如我建立一个华丽无比、投射100多个光源，需要大量Vertex Shader（顶点着色器）支持的场景，此时Vertex Shader的负载肯定要比Pixel Shader（像素着色器）和Geometry Shader（几何着色器）高。SIMD面对这种情况时就要靠规模来提升效率，将多组SIMD阵列作为顶点着色器来使用，而其他的SIMD负责像素和几何运算。

虽然这种SIMD统一图形架构相比G71、R580等老式分离着色管线架构的速度要快很多，但在指令分配过程中依然会产生一定的着色器资源浪费，因为SIMD架构的处理器在同一时刻只能





HD5870的电路设计更加繁复，显存电路供电增加为独立两相，核心电路则为独立四相供电，需要两个6Pin辅助供电接口



GT300的MIMD架构和高频率流处理器在新的Direct Compute中依然是制胜法宝

执行一类指令，虽然能胜任三大类Shader程序，但运算Vertex Shader的同时，就不能兼顾Pixel Shader和Geometry Shader，反亦如此。MIMD架构相比SIMD进化的更加灵活，每组MIMD阵列都能同时执行Vertex Shader、Pixel Shader或Geometry Shader指令。比如在同一刻MIMD着色器阵列可以分别组合VS+PS、VS+GS、GS+PS、VS、GS、PS等等各种程序指令，让游戏开发人员无须为着色器代码的比重操心，尽情设计和搭建逼真的视觉效果。

此外NVIDIA的MIMD架构另一大特色，就是SPs的运算频率比TMU、ROP等其他单元要高很多（G92-Ultra上流处理器频率高达1.85GHz，比740MHz的核心频率快2.5倍），大大提升了GPU同时在Graphics Processing Architecture（图形处理架构）和Parallel Computing Architecture（并行计算架构）两种运算模式下的性能。使用图形处理器的并行架构演算物理拟真，比专用物理卡和四核心CPU计算物理效果快几十至上百倍。

Q：但现在感觉HD5800系列离DIY PC玩家们似乎更近，就像HD4800系列发布时的情况一样，将能立即展现20亿级晶体管RV870无敌性能的游戏有哪些？

A：所有游戏。HD5870上数百款DX9c/DX10/DX10.1游戏都将在极致特效下享受到无比流畅的品质，速度能轻易达到或超越GTX295、HD4870×2这些旗舰级双芯片显卡，就算最复杂的《孤岛危机》《武装突袭2》《帝国——全面战争》《潜行者》等PC极限游戏也将被彻底驯服。而已经上市或即将推出的《生化危机5》《蝙蝠侠Arkham Asylum》《极品飞车13》《现代战争2》《NBA 2K10》《战地——叛逆连队2》《实况足球2010》《闪点行动2》《刺客信条2》《分裂细胞5》等超大作更不在话下，1280×720环境最低120fps，尤其《现代战争2》《实况足球2010》之类的游戏飙至200fps将如探囊取物。值得一提的是HD5870满载功耗比玩家手中超频后的单芯片HD4870还要低，待机功耗更是低得离谱，绝对是全球至今每瓦特性能比最高的顶级硬件。当然性价比值



不再是笑谈，面对《生化5》、《蝙蝠侠AA》之类“轻量级”大作，你未来的DX11硬件负载真和运行扫雷差不远了，感觉就像开个窗口小程序



也是最高的，其初期售价在3000元左右（和现在1000元的HD4870上市价相同），而GTX295目前平均售价高达4000元。

另外随着Windows7的脚步越来越近，应用Direct Compute加速技术的DX11游戏将于年底开始大量入驻，这些Shader Model 5.0图形指令集的游戏比DX10游戏的执行效率高很多，不仅图像愈加逼真，每秒帧速更不降反升。实际上9月份你就会玩到第一款DX11作品，EA的RTS网络游戏《Battle Forge》。接下来就是连续的DX11大作盛宴，《潜行者——普里皮亚及（因切尔诺贝利事件被遗弃之城）的召唤》《科林麦克雷——尘埃2》《异形大战铁血战士》《拿破仑——全面战争》等都将悉数登场，而DICE研发的Frostbite Engine 2代也将付诸应用，推出高精度的《战地1943》，相比PS3和Xbox 360版，PC版画面品质和游戏规模翻了数倍。就在此时强力的PC独占游戏《战地3》也正在火速制作中，但Crytek公司最具威力的新作《Crysis2》仍将是DX11的定海神针。

此次所有这些大作在RV870和GT300两颗“战列舰”与“航母级”芯片面前都将不堪一击（Crysis2也很难再构成危机？），执行效率更高的DirectX 3D 11和Direct Compute 11并行加速技术，将助力搭载这些巨无霸核心的显卡登上由双芯片和上代Tesla把持的地球图形业和并行计算领域顶点。



↑《现代战争2》《NBA 2K10》《刺客信条2》都是军事迷、体育迷、动作迷瞩目的焦点，HD5800系列能将这些作品的画质和速度享受推至极限

← 又一轮盛宴比你想象的还要快，年末大批使用DX9c的游戏倾巢而出的时候，对应Direct Compute 11的大作潮也即将来袭



头牌新闻

纯真色彩、纯净视界——明基发布WLED背光液晶显示器

■本刊记者 壹分

2009年9月22日，明基在北京召开以“纯真色彩 纯净视界”为主题的新品发布会，正式推出四款基于新型LED背光源系统的液晶显示器，包括24英寸的V2400 Eco、21.5英寸的V2200 Eco、19英寸的G920WL和18.5英寸的G922HDL，另外还有两款采用传统背光方案的液晶显示器新品将同期上市。

明基显示器产品经理林文彦先生在发布会上表示，本次推出的新产品全部具备低功耗的特点，其中V2400 Eco是目前市场中功耗最低的24英寸液晶显示器。为表示明基推广环保节能型液晶显示器的决心，明基已在所有LED背光液晶显示器中采用特殊的环保型包装。这种新型包装从外壳到内部缓震层均采用可回收再生的纸浆材料，没有任何泡沫材料、喷漆或汞等不符合环保要求的重金属元素，甚至连说明书都采用环保型油墨直接印刷在包装箱上。



明基V2200 Eco

林文彦还在现场向本刊记者展示了从台北带来的CCFL（传统液晶显示器使用）背光源和LED背光模块。通过二者的对比可发现LED背光模块的厚度明显小于CCFL，体积优势转化的最终产品的结果就是明基V2400 Eco系列LED背光液晶显示器的厚度大大低于现有产品。同时明基方面还表示将于后续产品中继续发挥LED背光优势，预计下一批产品的厚度将降低到15mm。

另外明基方面表示，在液晶显示器长宽比例方面，16：9产品已逐渐成为主流，而对于上游面板工厂而言，这也是利用率最高的切割比率，因此今后的产品仍将以16：9为主，并逐渐取代16：10的型号。



硬件店

英特尔调整规模应对金融风暴

10月12日上午，英特尔首席技术官贾斯汀（Justin R.Rattner）在北京透露，为应对金融危机，英特尔已缩减在工厂方面（晶圆厂、芯片封装测试厂）的投资，但芯片技术的研发投资没有减少，与往年相当，总的研发投资也与往年相当。就在中国，英特尔今年上半年已经关闭了其位于上海浦东的封装测试厂，部分产能转移至位于中国西部、成本较低的成都封装测试厂。但英特尔保持了整体的研发投入与往年相当，比如继续对32纳米技术的研发所投入大规模的投资。

飞利浦再推三款新品液晶显示器

日前，TCO组织完成并发表最新的显示器测试标准——TCO显示器标准5.0版（TCO Display 5.0）。此一标准不仅是TCO显示器标准系列的最新成员，也代表新版TCO验证计划即将开始。与此同时，继之前发布的通过TCO 5.0认证的240PW9液晶显示器后，飞利浦再推两款针对行业用户的220B1、240B1以及一款针对个人用户的222E1，这三款液晶显示器均已通过最新的TCO 5.0认证。据了解，飞利浦此次推出的220B1、240B1两款液晶显示器是专为行业用户所设计，不仅通过了TCO 5.0认证，并且具有出众的显示性能、人体工学设计、卓越的便利性以及超低的功率消耗。而221E1是针对个人用户的产品，整体设计更加时尚，从个人用户的需求出发，采用16：9的22寸全高清显示屏，并配备极具现代感的SmartTouch控件。



宏碁宣布召回5款产品

2009年10月12日，由于零部件存在过热风险，宏碁正式宣布召回部分型号的笔记本电脑。受影响的笔记本型号为Aspire AS3410、AS3810T、AS3810TG、AS3810TZ和AS3810TZG，生产日期为2009年9月15日前，中国区也在该召回计划范围内。



宏碁称，瑕疵笔记本的左手托处在受到重压后，可能会造成麦克风线过热，从而导致机器外壳变形以及麦克风功能失效。用户可以到宏碁网站上输入产品序列号或SNID查询是否受其影响，产品序列号或SNID位于笔记本底部标签上。本次受到影响的笔记本中，Acer 3810T系列格外引人注目。该系列笔记本是国内上市的首款CULV平台笔记本，主打轻薄省电，最长续航时间超过8小时，价格大约在4500～6000元之间，拥有较高性价比，也是宏碁旗下最热门的笔记本之一。



软件圈

暴风转码1.0正式发布

近日，中国最大的视频服务平台暴风影音发布旗下第一款视频格式转换软件——暴风转码1.0正式版。这是继2009年4月22日暴风影音全面升级在线视频服务后，暴风为用户提供的又一个以视频播放为核心的系列服务。采用暴风影音的“MEE”媒体专家引擎作为解码核心，暴风转码1.0承袭了暴风影音强大的兼容性和稳定性，对转码文件格式支持也达到与暴风影音相同的万能。暴风转码1.0支持多达500余种源格式的输入。同时，得益于暴风技术团队3年来对超过4万个不同格式媒体文件的研究，暴风转码1.0能自动识别媒体文件是由哪种移动设备所支持的，并自动进行转换，目前支持超过5大类109个系列共计300余种手持设备的输出。包括3GP、MKV、AVI、MP3/MP4等格式，直接支持N95、IPHONE、PSP、IPOD爱国者等手持设备。值得注意的是，暴风转码正式版在研发过程中与NVIDIA（英伟达）公司展开密切合作，在暴风转码1.0中已经成功支持NVIDIA（英伟达）CUDA计算架构，在安装有NVIDIA（英伟达）显卡（包括GeForce 8系列、GeForce 9系列、GeForce 200系列）的电脑上，暴风转码的视频转换速率将提高3～4倍以上。

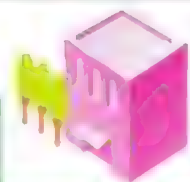
赛门铁克推出诺顿2010产品



2009年9月23日，赛门铁克公司正式推出采用全新技术的诺顿2010安全软件，确保消费者在线安全。诺顿网络安全特警2010和诺顿防病毒软件2010采用代号名为Quorum的诺顿全球智能云防护技术，可获得针对新恶意软件无可比拟的检测能力，大大超出传统的基于特征和行为的检测技术。现在，Quorum利用这些独特性来识别网络犯罪分子。独立的第三方测试实验室AV-Test.org宣布，在其最近的传统检测方法（如启发式检测和特征检测）以及对付更棘手的零日威胁（传统方法通常检测不到）的动态检测测试中，诺顿2010测试版取得“优异成绩”。目前诺顿2010新品软件业已上市，除可在各地软件零售店购买外，用户也可在诺顿网络在线商店http://cn.symantecstore.com选择订购。**软件市场参考价：399元（三用户版）/199元（单用户版）**

中移动公布重奖手机应用开发者计划

2009年10月12日，中国移动公布其手机应用平台（Mobile Market商场）的首个重奖计划，其中最为诱人的是，首先达到10万次下载的应用，则可获得10万元奖励。中国移动旗下负责具体运营MM平台的广东移动近日公布《关于开展“开发者百万重奖计划”的通知》，根据该《通知》，中国移动将同时开展“冲线激励”和“开发扶持”两种激励机制。“冲线激励”即针对当前Mobile Market商场中正式销售的商品，分段设立下载次数标准；以手机应用为激励对象，对在一定周期内最先达到一定下载次数的手机应用给予相应奖励。同时，针对个人开发者和企业开发者将设置不同激励标准，每期将送出百万元的现金大奖激励获奖开发者。“开发扶持”即为了扶持个人开发精品应用，激发广大个人开发者的创业激情，中国移动开发者社区将在近日举办面向个人开发者的“开发者百万重奖计划——个人开发者扶持”活动。中国移动同时实施“开发扶持”计划，参与对象为中国移动开发者社区注册的个人开发者，所设置奖项有三种。一种是酷炫软件奖：评分前100款的，每款奖励2000元；第二种是酷炫游戏奖，评分前100款的，每款奖励2000元；第三种是酷炫主题奖，评分前100款的，每款奖励200元。



网络帮

耐克数字跑步社区升级

近日，耐克将其拥有两百万余名注册会员的人气网站nikeplus.com同nikerunning.com进行合并，重新诠释网上跑步体验。同时还推出其新款Nike+运动腕带，使跑步者在跑步时一抬手就能获得包括里程、速度、跑步耗时和卡路里消耗等实时反馈。新Nike+运动腕带采用全新白色背光显示屏，使显示内容更加清楚；焊接密封技术增强腕带的防水性能。有三款不同配色可供选择：灰色配粉红内带，深灰配黄色内带以及黑色配红色内带。喜欢听音乐的跑步者可以使用Apple iPod nano、iTouch或iPhone继续听取他们的跑步信息。目前产品业已在中国大陆上市，**市场参考价：468元**



谷歌首次推出大学生iGoogle个性标签页

2009年10月12日，谷歌中国向公众发布专门面向中国大学生群体的iGoogle大学生个性标签页，这也是谷歌在全球范围内第一次正式发布专门为大学生设计的搜索服务，同时也是谷歌中国经历总裁更换风波之后，首次向外界推出新的产品服务。iGoogle个性化首页是一个个性标签，目前首页已有超过1500个主题，囊括了全世界顶级艺术家主题、热门游戏主题、经典漫画主题、时尚品牌主题、知名明星主题等。根据介绍，iGoogle大学生标签页包括谷歌专门为大学生群体开发的学外语超级小帮手、课程表、校园BBS最热话题、最热搜索词、涂鸦等实用小工具，同时还包括了、经过第一阶段筛选，已经入围的来自大学生最新创意的缩写词查询、“爱元素”化学元素表、人品计算器、肥胖指数测试等94个学习、生活和娱乐小工具。

晶合快评

消失的生活

■晶合实验室 辰烽

十一期间，小学时代一起在少年宫学习书法的一群朋友聚在一起，原本是想附庸风雅搞个笔会啥的，见面才发现大家都已经“大腹便便”了，很多人也都没有将书法坚持下来，于是一致表示“哥们就喜欢俗的”，直接饭店的干活。酒过三巡菜过五味，说起当年往事真是历历在目，特别是说起当年浪费掉很多时光，眼巴巴看着同学在楼下踢球，自己还要在屋里练字的辛酸经历，无不咬牙切齿。但是大家经过反复研讨交代，终于有人提供了一个重要情况，当年我们书法教室隔壁还有一个课外班——“电报班”。要不是这两年谍报电视剧泛滥，发电报可能几乎被人们所遗忘。要说上当年这个电报班确实是比我们更痛苦的专业，不仅每次上课都要背四角号码，而且“滴答滴答”枯燥无味、制造噪音、破坏环境。想到这里大家精神大振，写书法虽说耽误不少时间，现在用处也不大了，好歹也是个手艺，等将来老了，也可以再捡起来，还能冒充个老干部啥的刷上两笔，可怜那些学电报的同学，真是把童年时光白白浪费了，不过说起来谁也没长后眼，男怕入错行，女怕嫁错郎，认命吧。

仔细说来其实何止是电报一行，随着时代的进步，互联网的发展，特别是这20年来，如今多少熟悉的生活已经永远消失了。北大教授孔庆东曾在博文中有这样一段，“小时候照相是稀罕事，我从出生到上大学，所有的照片加起来，可能也没有我如今出门一次被偷拍的数量多。那时候虽然科学知识普及了，明白照相不会‘伤了元气’，更不会让洋鬼子把魂儿摄走后晚上来吃小孩儿，但人们仍然是‘无事不照相’，把照相一事看得很庄重。现在人们随便照相、随便走光、随便上床，把很多有意思的事儿都给整得很没意思啦。”是啊，自从数码相机普及以来，胶片机时代那种照相的神圣感荡然无存，人们留在照片上的表情越来越自然（或者是极端的夸张），以至于笑话老辈人在照片上留下的矜持、紧张与羞涩，更有无良的专业人事居然以此能分析出诸如人民越来越自由，越来越敢于表现自我。这不是没过脑子，就是成心变态：这并不是人的进步，只是物的发达，是在消除了胶片成本之后的放纵，你的爸爸妈妈，当年要是也能免费照相一样能自然欢畅。

在北京的长安街上，有两个标志性的建筑“长话大楼”和“电报大楼”，分别矗立在复兴门东侧和六部口西侧，不过2公里的距离。从这两个当年辉煌的建筑名称中，你也不难猜想出他的用途。从打长途电话都需要专门的宏伟大楼，到手机的烦恼；从专业人员才能掌握的电报到随手点发的E-mail。便捷带来的也许不一定都是美好，否则就不会有“严守一”的烦恼了。说到手机就不能不提起通讯录。如今已经很少看见纸质的小本本的通讯录了，所有朋友的姓名、地址、电话甚者相片绝大多数人都存在手机之中，细心的人也许还会在电脑上存一个备份，按理说，这样确实方便，还能随时更新。不过不久前的一个事情是我非常震惊，一个中学毕业后就没有联系的同学突然找到了我。这些年间我有了自己的新家、新的固定电话，换了两次手机号码，而他并不是找到了其他和我有联系的同学，而是找到了一本高中时的通讯录，上面记着我和父母共同生活时，父母家的固定电话号码，虽然父母也搬了家，但当时电话移机并没有换号码，这本纸质的通讯录留下了历史的记忆。仔细想来，如今看似方便的存储手段，却无可挽回地丢失了纪念。

在这里我也不想回忆什么聚在一起玩大富翁一类的陈辞滥调了，据说英国人也和我所见略同，《每日电讯报》刊发了类似的文章，一下列举了30种网络“杀死”的传统事物，虽然我们和外国人的习惯不仅相同，但是共同之处也不在少数。比如“想知道时间，许多人的习惯是摸出手机看一下，而不再是看表。”（其实自从用上BB机我就已经不用手表了）。而书信被“杀死”的原因，“则是电子邮件更快、更便宜也更方便，收到朋友寄来的亲笔信已经成了非常难得的事。”其他的还有：



礼貌地表示不同意：上了网，似乎一个个都变得脾气大起来，一有争论就言辞激烈，谩骂也屡见不鲜。

记事本上印的有用信息：记事本的前面或后面通常会印几页“有用信息”，比如单位换算、区号等等。不过现在还有人翻本子查“一加仑等于多少升”吗？手机或网站都会自动换算。

隐私：英国公共场所的摄像头是欧洲国家中最多的，因此政府常被人抨击滥用摄像头监视人们的生活。但人们在社交网站上对自己私生活的曝光，远远超过监视器所能获得的部分。

骗局与阴谋论：互联网上经常充斥着谎言，但无数事实证明，它揭穿的骗局更多。

集中注意力：越来越多的人习惯了“多任务操作”。一边干活，一边发邮件，一边看新闻，还要见缝插针上开心网“偷菜”，你是否也有这样的经历？但是实践与科学家都证明，专心才能把事情做得更好。

相见不如怀念：大家都挂在网上，可以清楚地知道某某过去5年重了多少。所以时隔多年再见初恋情人，不会有太多的情感冲击。换作以前，重聚时看到对方的体型变化，很可能深受打击。

色情杂志：网上随处可见的色情信息，导致了最让人担心的事之一：孩子们都能轻易接触到色情图片，无需再去偷偷买色情杂志。

坏事不出门：在互联网年代，“坏事传千里”这话更是真实。

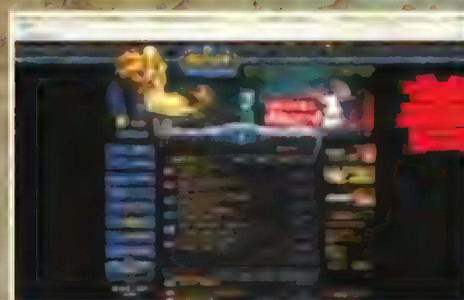
未被发现的艺术家：绘画作品、诗歌、文章都可以轻松上传到网络，所以不用隐居在阁楼上自我欣赏了。

不过我最后要说的是，这篇文章的目的，并不是要象一个遗老遗少那样去怀念不可追逝的时代，网络带来的便捷无可否认，科技方便生活，人们许多需要牢记在脑海里的知识（比如单位的换算，各种价格、路线等等），都可以充分利用互联网资源来解决，这一切都无可挑剔。唯一的希望就是不要因为过于便捷而失去耐心和记忆的能力。

（漫画作者：SUNS）

优游网书

大众特报



善其事，利其器

——空降台服前的准备



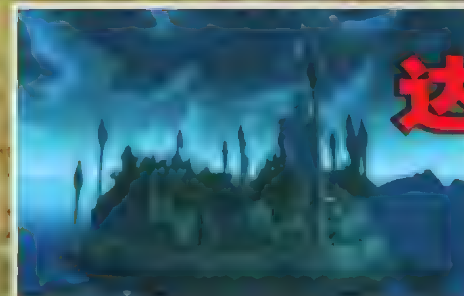
Level up!

——从1级到80级之路



不可少的地图

——北裂境全境概览



达拉然

——神秘的魔法之都



空降台服——巫妖王之旅



由于众所周知的原因，国服“魔兽”从TBC时代的更新就开始就步步落后于世界，众多玩家只能看着别人玩最新的内容眼热，而自己只能拿起第N个小号去刷已经去了N的N次方的副本。然而现在我们又多了一个选择，那就是台服——没有缩水、没有删节。也许有很多人已经在台服牢牢地扎下了根，不过还有更多的人在观望，毕竟自己在国服辛苦三四年的账号和人际关系说放弃就放弃也不是那么容易的，但TBC忍了，WLK也忍了，CTM还忍么？忍无可忍，无须再忍。我现在后悔的只是为什么TBC时期没有去台服……但愿CTM开放的时候大家不会还在后悔：为什么WLK时没去台服？换个环境换个心情，台服80级的路并不是那么遥远。也许你玩久了台服，会怀念墓碑的……

注：本文出现的“魔兽”名词，艾泽拉斯和外域将以国服译法为主，北裂境（国服即为诺森德）将以台服译法为主，以免混淆。

一、善其事，利其器

如果想去台服玩，先要面对三个主要问题：客户端、注册、付费。

首先是客户端下载，虽然可以选择在台服官网（http://www.wowtaiwan.com.tw/）下载，但据广大玩家玩家反应，速度实在是有些慢，所以这里推荐去新浪下：http://games.sina.com.cn/o/z/wow/2009-04-27/1818327383.shtml，版本为3.1.1.9806。需要注意的是，新浪的下载把客户端分成了8个分卷，一共13.8GB，诸位可得下全了。然后依然可以在新浪下载补丁，目前台服最新客户端版本为3.2.2.10505，中间还有3.1.1.9835、3.1.2.9901、3.1.3.9947、3.2.0.10192、3.2.0.10314、3.2.2.10482、3.2.2.10505一共7个补丁。



新浪台服客户端分卷下载

下补丁的时候，就可以去台服官网注册了。点"加入魔兽世界"即可开始注册，游戏账号、密码等都好说，会员姓名推荐填自己的真实姓名，胡编亦可，注意要写成繁体字；身份证号填自己真实的身份证号也没问题，瞎编亦可；居住地区港、澳、台、其他随意选，一般选其他……邮箱一定要写真实的E-mail地址，从开始的账号激活到以后若账号丢失寻回账号，都得靠这个信箱来完成，而且信箱一旦填写就无法更改。注册完成后很快会收到激活信，点击链接即可完成激活，随后会发给你一个安全密码，这个安全密码一定要记住，或者干脆复制粘贴到一个专门的文本里，以后若账号出现问题，得靠这个安全密码来解决。第一次登录官网会要求完善你的个人信息（另，有时会出现Bug，官网会把你的邮箱地址搞丢，由于信箱无法更改，所以你既无法完善个人信息，也没法进行充值，只能重新注册一个账号）。联络地址嘛，"南海诸岛南沙南沙曾母暗沙"也不错哦……电话随便填，这些都不重要。基本来说，完善个人信息后，你就可以登录游戏了，只是会提醒你没有时间。所以我们要进行下一步：充值。

台服的收费分150点点卡、300点点卡、月卡、季卡，点卡来说，150/300点点卡分别是30/60小时游戏时间，月卡和季卡都好理解不多解释，诸位看自己的游戏安排来决定选择何种收费方式。价格方面，点卡、月卡、季卡都在淘宝上有销售，150点点卡大约在30元人民币左右，300点点卡大约在60元人民币左右，月卡大约85元人民币左右，季卡大约210元人民币左右。卡又分两种，一种是官方扫描卡，一种是MyCard卡，推荐买官方



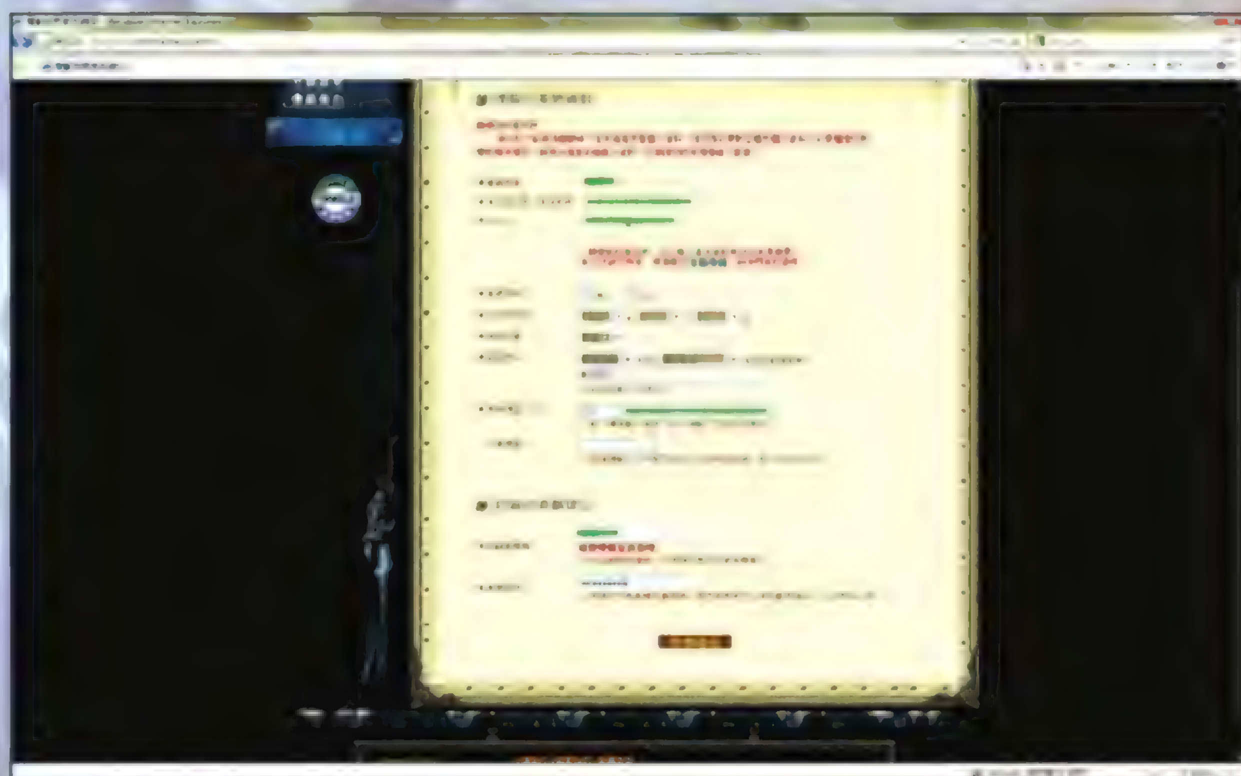
台服注册



信箱收认证信



安全密码



完善注册信息

扫描卡（也就是实卡通过扫描或者拍照，把图片给你），比较有保障一些。

3个主要问题解决了，还有几个次要问题，即输入繁体字和看懂简体字，前者不必多说，你在台服和别人交流自然得用繁体字（其实现在在台服玩的大陆玩家要更多一些），至于后者，总有些人忘了切换简/繁体，或者不小心用简体字注册了角色名，在繁体客户端下若想看懂别人的简体字，就得实现简体、繁体的双向交流。

输入繁体字很好办，微软拼音2003、搜狗输入法、谷歌输入法都支持繁体字输入。看懂简体字比较麻烦些，首先在台服魔兽安装目录下的Data文件夹下新建一个文件夹Fonts，如C:\Program Files\World of Warcraft\Data\Fonts，然后找一个同时带有简体、繁体字库的字体文件，比如黑体、宋体、隶书、幼圆，它们都在C:\WINDOWS\Fonts\，把这个字体文件拷进台服魔兽的Fonts目录下，并再复制出5个，将这6个字体文件分别重命名为：bHEI00M.TTF、bHEI01B.TTF、bKAI00M.TTF、bLEI00D.TTF、fzjzjw.TTF、fzlbjw.TTF。这样你进入台服以后，无论是繁体字还是简体字就都能正确显示了。最后是代理的问题，从实际情况看，网通连到台服的延迟情况比电信要好一些，网通的Ping值在100到600之间，偶尔会有成千上万的Ping值，不过一般这都是本地网络出现了故障。可能是台服服务器质量不错，400的Ping值在野外和5人副本几乎感觉不到延迟，不影响正常游戏，但是在奥格或达拉然会卡很多，有时甚至卡掉，而25人副本的延迟情况介于野外和城市之间，总体来说仍然可以接受。而至于代理，笔者用过几个比较有名的——也就是Google搜索比较靠前的，可以说在不付费的情况下，使用代理基本没什么起色，该卡还是卡，有时甚至比不用代理的情况还要糟糕，另外免费代理每隔半小时会自动强制断线一次也令人搓火。代理在付费后网络情况会大大改善，但这又是一笔额外的支出，像比较有名的“魔兽”专用代理——27代理，其收费为月卡27元、双月卡50元、季卡70元、四个月88元、五个月100元、年卡200元，其他代理基本也这个价格。如果你不是狂热分子或是整个公会移民台服专门Raid，不建议使用付费代理，笔者的推荐是，80级前不用代理，基本影响不大，80级后如果要稳定持续地参加Raid再见机行事。

二、Level up!

一切准备就绪，你开始建号了。不过还得等等，你是否是一个人在台服开荒？还是有若干好友一同玩？你们的在线时间又是如何？你能否投靠到一个大公会？这都是些情况多变而又复杂的问题，那么本文将选择一种最极端的情况，即：你是一个人在台服PvP服务器玩，没有认识的朋友。



毒皮暴掠龙，每天大一寸！

在这种情况下开荒号的职业选择无疑非常重要，首先猎人是最好的选择，Solo能力强，很多3人甚至5人的组队精英任务都可独立完成，而且在PvP服务器人形追踪还是很有帮助的，不过到了80级准备打副本的时候，DPS是哪里都不缺的，与猎人相同情况的还有术士，不过要更逊色一些。其次选圣骑士，能打能扛能加，副本也好组队，只是初期练级较难，而且圣骑士对装备的硬件要求较高，没有好装备支持Solo打怪较慢。至于其他职业暂时不要考虑了，除非你有朋友帮助或是能在一开始就加入一个有熟人的公会。不过本文这里只是给出建议，技术好的法师一样也能风筝死精英怪，具体选什么职业仍看玩家自己的喜好。如果你有钱有闲，可以先练起一个猎人号赚钱、买“传家宝”（传家宝说明见后文），然后正式练一个主号，速度会快很多。

另外你还需要用到插件，最起码Cartographer是不可少的，这是一个任务插件，它可直接标示出任务怪的



死亡骑士的新手任务就是杀戮，无条件无感情无顾虑地杀戮



死亡骑士最后一步任务：进攻银色黎明的圣光之愿礼拜堂

地点、交任务NPC的位置等等，就算你在国服练过10个70级的号，肯定也有犯迷糊的任务，至少北裂境的任务你是两眼一抹黑，所以任务插件必不可少。这个插件可以去Curse Gaming的网站下载：http://wow.curse.com/downloads/wow-addons/default.aspx，这里下的插件一般版本都是最新的，而且像Cartographer这种受众较多的插件，简体、繁体语言版本皆有。

最后一个小问题是角色名要用繁体中文，虽然台服一样支持简体中文的角色名，但在其他人看起来就是“??”。有传说台服会对使用非法字符的角色进行封号处理，但很显然这是不可能的，最多要求你改名罢了，至少笔者用简体字的角色名到现在也没遇到GM的“关怀”。另外，如果你有一个特别喜欢用的名字被别人占用了，也可以试试简体字，“大众软件”和“大眾軟件”作为角色名是可以同时存在的。

1.Lv1～Lv58

先要选择商业技能，无论是开荒还是赚钱来说，双采集还是比较合适的，裁缝也还可以，至少可以满足做包的需求，不过如果钱来得够多还不如直接买包省事，况且台服愿意免费代工（材料自己出）做包的玩家很多，多注意交易频道即可。综合下来，剥皮+采矿+采药中选择两个很划算，如果再从这3项所能支持的商业技能来看（剥皮=制皮，采矿=锻造+珠宝+工程，采药=炼金+铭文），剥皮+采矿所能支持的商业技能面最广，对于小号的成长帮助最大，而且剥皮还对一些需要“XXX的皮”的任务有利。但不管选哪两个，都会稍稍降低升级速度。



法师训练师身边的诅咒之传送门，至少58级才能进

由于国服尚停留在3.1.3版，所以一些对练级帮助比较大的好处咱们还没享受到，而台服就不一样了，具体说，就是在台服更新3.2以后，20级可以学到初级75骑术（基础价格4G，3.2.2降到3G60S），买到60%速度的地面坐骑（基础价格1G），40级可以学到中级150骑术（基础价格50G，3.2.2降到45G），买到100%速度的地面坐骑（基础价格10G），60级可以需到专家级225骑术（基础价格600G，3.2.2降到225G，同时折扣声望从萨尔玛/荣耀堡



所幸这个任务的结局是DK们反水，把巫妖王轰跑了



死亡骑士反水，来到奥格瑞玛受到“热情”接待

改为奥格瑞玛/暴风城），买到150%速度的飞行坐骑（基础价格50G），70级可以学到大师级300骑术（基础价格5000G，3.2.2降到4500G），买到280%速度的飞行坐骑（基础价格100G）。

从公测时代玩过来的玩家都明白20级能骑马对于练级有着怎样巨大的帮助，效率、速度都会有很大提高，所以1～58级将是个非常快的升级过程。至于如何升级、选择练级区域就不再多废话了，各位玩家肯定都比我清楚得很。


裁缝做的飞毯确实很有趣，图中的这个只是150%速度的


某些任务需要动用坦克这种重型武器

此外提醒下部落玩家，从塔纳利斯到安戈洛环形山的入口处，有个NPC会给个系列任务，在最后是个累计要做20次的每日任务，奖励是100%速度的迅猛龙坐骑（也有说是魔暴龙坐骑，台服译为“毒皮暴掠龙”，其实还是迅猛龙）。这个任务是部落独有，联盟玩家是接不了的（反正联盟也有自己独有的冬泉老虎，没啥可遗憾的）。

最后是关于死亡骑士（DK）的问题，当玩家的账号内存在55或以上等级的角色时，就可以创建DK了。DK是全种族都可选，但每个账号在一个服务器里只能创建一个DK角色——即使阵营不同也不行。DK出生即55级，一身绿装通过一系列新手任务变成一身蓝装，新手任务还附带奖励天赋点、DK马（100%速度）、DK专用传送门（回DK大本营学技能），总之出了新手村就会让你符合一个正常角色应该具备的所有一切。出新手村一般都58级，可以直接奔外域了。默认DK的急救术会直接为270，但其他商业技能、生活技能都得从0开始练起，所以你不必为DK囤积毛料、丝绸升急救之类的材料，但你得为DK准备升级相应商业技能所需要的材料，你不可能DK练工程、铭文，还要去艾泽拉斯练采矿和采药……但这些原材料都得靠大号提前预备好，没有预备好也只能去慢慢练，好消息是，DK一出新手村，它在艾泽拉斯大陆的所有飞行点即全部自动开启。另外，符文布还是要囤积不少，因为DK初始四大主城的声望都是友善，而你又不会在艾泽拉斯做任务，这四大主城声望的提升就只能靠符文布了。如果你的大号打到一些不错的蓝色或绿色板甲装备和武器，也得给自己的DK预备着。这一切的一切，意味着你也许需要一两个仓库号才能放下这么多材料……所以说，看起来DK一出生就55级很牛X，但实际上想把DK真正练好并不是那么容易的。最后提一句，DK的新手任务真的很邪恶，小朋友们还是不要接触了……

2.Lv59～Lv68

当玩家到达58级以后就可以去外域了，58级是在外域接任务的最低等级要求。好消息是去外域不用万里迢迢跑到悲伤沼泽和诅咒之地，在各大主城的法师训练师（也就是传送门训练师）边上，都有个通向诅咒之地的传送门，玩家可以通过传送门直接到达黑暗之门旁边，这个传送门至少需要58级才能用。坏消息是，也许有个别不良的敌对阵营玩家蹲守诅咒之地的传送点杀个把人玩玩。另一个好消息是，外域这边的黑暗之门飞行点可以直接飞到沙塔斯，这就意味着60级、62级时回主城学技能变得轻松许多。开了WLK之后，外域就从一个“终点站”变成了“中转站”，沙塔斯也从门庭若市变成门可罗雀，58的玩家们在外域晃悠到68，最多70，就跑到了北裂境，那些外域声望瞬间一落千丈，几乎变得一文不值，外域对玩家来说，只是升级过程中一个路过的风景而已。不过就因为是路过的风景，所以外域的原材料——矿、药、皮等等，一般都比较贵，想发家的可以在外域多盘桓一阵子。

最后提醒一句，想把商业技能冲到375的，不用守着外域猛找材料，到了北裂境以后，新的宗师级商业技能训练师会教授350以上只需要北裂境材料的新技能，很轻松就能突破375。



77级可以学习寒冷飞行——总觉得是个骗钱的玩意



巫妖王这个矬子会时时刻刻提醒你：这可是在我的地盘上！

3.Lv69～Lv80

当玩家到达68级以后就可以去北裂境了，68级是在北裂境接任务的最低等级要求。去北裂境有两条路和对应的两个初始区域（暴雪这样设计的目的是为了防止过多的人拥挤在一个区域出现抢怪、仇杀的情况），联盟在米奈希尔港乘船前往凛风峡湾，在暴风城新增的港口乘船前往北风冻原，部落在幽暗城门外新增的飞艇塔搭乘飞艇前往嚎风峡湾，在奥格瑞玛城门西侧新增的飞艇塔搭乘飞艇前往北风冻原。两个初始区域的难度差不多，也都对应一个初级副本，但北风冻原的任务多不少。所有的专业技能训练师都在凛风峡湾和北风冻原的初始村（貌似部落的剥皮训练师不在战歌堡，而是在坦卡雷村）。不过个人感觉来看，北风冻原的部落部分难度要稍高一些，因为战歌堡周围的怪物密度较大，如果68去北风冻原，不小心就会拉一队火车，不过像DK这样喜欢怪多一起AE的职业来说肯定很喜欢这种环境。要注意的是，无论是联盟还是部落，无论是在凛风峡湾还是北风冻原，最高级的急救训练师都不会教你如何制作“厚霜纹绷带”，厚霜纹绷带技能书是世界掉落，虽然多种传说认为，祖尔德拉克这个区域的怪物更容易掉一些，或者说只有祖尔德拉克的怪物才会掉，但个人感觉应该是75级以上的人形怪物都会掉，总之这是个很拼人品的事情……另一个重点是，想要打到这个技能书，首先你自己的急救技能要达到400才行。

一般的升级路线是68～69在凛风峡湾（成就需要完成105个任务）→69～71北风冻原（成就需要完成150个任务）→71～72灰白之丘（成就需要完成75个任务）→72～74龙骨荒野（成就需要完成130个任务）→74～76祖尔德拉克（成就需要完成100个任务）→76～77休拉萨盆地（成就需要完成75个任务）→77～78风暴群山（成就需要完成100个任务）→78～80寒冰皇冠（成就需要完成140个任务），一般来说玩家的实际等级都会比上边列出的要高1级左右。

北裂境的任务特点是分散，不像艾泽拉斯和外域，每个阵营在一张地图上就2～4个据点（据点即有飞行点），每个据点密密麻麻给一大堆任务，做一圈回来舒舒服服升级，比如希尔斯布莱德丘陵和阿拉希高地，联盟部落都只有一个据点，95%的任务都是从那里接出来的。而北裂境每张地图的据点非常多，算上中立阵营的，一般都四五个左右，甚至更多，还有散布在地图各地的营地（营地即无飞行点），每个据点和营地稀稀拉拉只给几个任务，但不少任务都拉得很长，往往要做七八步才算完，这样不但任务繁多，而且做起任务来更加麻烦。说起任务，若是看到某些任务让你杀超过20个怪，甚至上百个怪，你就要注意这些任务可能是需要通过乘坐载具来完成的，载具可能是坦克、飞机，也有可能是飞龙、巨人。完成众多的任务不但涉及到成就的问题，很多任务还是副本任务的前置，或者某个“环境事件”的前置——所谓“环境事件”，就是当玩家完成某个任务以后，某个特定区域的环境将发生改变，例如在寒冰皇冠，当你完成在暗影穹殿的暗刃骑士团任务后，暗影穹殿就从以前的被巫妖王控制转为暗刃骑士团的大本营，成为新的据点，而如果你没有完成相关任务，





寒冰皇冠
暗影穹殿
死亡高岗
依米海姆
血肉作坊
冰冠城塞

修萨拉盆地
雪崩地
日耀之柱
丛生沼林
大河之心
苔光之柱
狂心之丘

亚夏梵穹殿:80×10&25
战歌营地
骁勇台地营地
冬拥湖
弗塔根堡
冰宴村
阿兹欧-奈幽:72×5
安卡罕特古王国:73×5
阿兹欧-奈幽
阿格玛之锤
繁星之眼
死亡看台

奥核之心
隘境之盾
奥核之心:71×5
奥核之眼:80×5
永恒之眼:80×10&25
凛惧岛

博格洛克前哨
斯轴茵曷机场
水泉原野
坦卡雷村
琥珀岩台
北风冻原
卡尔洛斯台地
战歌堡
卡斯卡拉
死亡看台
骁勇要塞

达
水
龙

北裂

绿色：中立飞行点
红色：部落飞行点
蓝色：联盟飞行点
黑色：副本


奥杜亚:80 × 10&25
雷光大厅:80 × 5
奥杜亚
石之大厅:77 × 5
风暴群山
丹尼弗兰
刚德拉克
刚德拉克:76 × 5
紫罗兰堡:80 × 5
祖尔德拉克
晶之歌森林
德拉克萨隆要塞:74 × 5
纳克萨玛斯:80 × 10&25
灰白之丘
黑曜圣所:80 × 10&25
凛风峡湾
俄特加德要塞:70 × 5
俄特加德之巅:80 × 5
瓦尔加德
新阿加曼德
境

那么你将看到满地的天灾军团怪物，类似的任务在龙骨荒野、休拉萨盆地还有。即使是同一个队伍，两个任务进度不同的玩家看到景象也是不同的，很有点像区域副本，你将看到没有做完这个任务的玩家在进入这个区域后就消失了——你只能看到和你同一进度的玩家，最大的“环境事件”，当属龙骨荒野的“回到安格拉萨”系列任务，以及后续的攻打幽暗城的任务。这真是一种很神奇的技术……

当玩家升级到77级时，就可以去达拉然的卡萨斯平台上，也就是飞行管理员处，找一个骑着龙鹰的NPC学习“寒冷气候飞行”，基础价格1000G，此外，这个NPC还卖一本“寒冷气候飞行之书”的传家宝，也是1000G，这本书68级就可以使用（使用后消失），此外还需要225的骑术，也就是说，如果给你的小号买这么一本书并寄过去，那么他68级就可以在北裂境飞行了，对于做任务还是很有帮助的。

这里就要解释下传家宝这个东西，由衷地说——这可真是个好东西。传家宝也称为“角色成长型装备”，非橙非紫非蓝非绿非白，可以看成是“暗金”装备，这个装备只能通过英雄纹章来兑换，说到英雄纹章还得解释一下WLK新增加的纹章，也就是国服的徽章，俗称的牌子。“最初有英雄纹章（兑换200级紫装）、勇气纹章（兑换213级紫装）、征服纹章（兑换216级紫装），分别对应北裂境的5人英雄、10人、25人副本，到了3.2改版，增加了凯旋纹章，英雄和勇气纹章不再掉落了，但可以用征服纹章1:1兑换英雄和勇气纹章，然后再兑换你想要的装备。”引号里的话未必准确，大概明白啥意思就行了……而征服纹章，在除了十字军试炼副本外的所有北裂境5人英雄、10人、25人副本均可掉落，最高可以兑换T8、S6级别的226级紫装，至于凯旋纹章，只在10人和25人十字军试炼副本掉落，可以兑换T9级别的232级紫装。至于普通5人副本也掉牌子，叫“石之守护者裂片”，前提是冬握湖掌握在己方阵营手中，这点类似于泰罗卡森林的奥金顿PvP柱子，攒够一定数量的牌子后，如果冬握湖是己方阵营占领，就可以去那里找NPC兑换PvP装备，这点又非常类似纳格兰的哈兰15卫兵，要是遇到阵营极不平衡的服务器，弱势一方只好自叹倒霉——既难出，又难换。



达拉然的工程专用拍卖师——是个机器人



环形山马绍尔营地的北边山顶，有传送门直飞北裂境的休拉萨盆地，但没有飞行坐骑你可上不去

回过头继续说传家宝，既然称为“角色成长型装备”，那么首先这个东西就是给小号准备的，当你用牌子买到一个传家宝后，它就变成了“账号绑定”，你可以寄给同一服务器同一阵营的任意等级角色，职业嘛……你自然不会买把弓寄给自己的圣骑士小号，也不会买个锤子给自己的小猎人。其次，传家宝的属性是随着等级提高而逐渐提高的，玩过“暗黑2”的人应该都见过类似的装备，所以当你在80级看到传家宝时别想当然觉得1级小号拿这玩意岂不是要逆天，1级的时候可不是这属性。最后，护甲类的传家宝还带提高打怪、完成任务获得经验10%的效果，注意，这个效果是叠加的……别高兴得太早，护甲类传家宝虽有12种（加致命的板肩和板甲、加攻强的锁肩和锁甲、加法伤的锁肩和锁甲、加法伤的皮肩和皮甲、加攻强的皮肩和皮甲、加法伤的布肩和布甲），但只有胸部和肩部两大类，所以最高也就20%，别嫌少了……而其他的传家宝是8种武器和2种饰品。

三、达拉然

达拉然在北裂境的地位相当于外域的沙塔斯，想要去达拉然，取巧的办法是找个法师开门，除此外就只能靠做任务。任务起始于繁星之眼（联盟）和阿格玛之锤（部落），最后一步就是把你传送到达拉然，然后又是一个任务，教你如何通过传送石离开和再次进入达拉然。要注意的是，在达拉然所在的水晶之歌森林这个地图上，悬浮之城达拉然的下方地面上有个传送石，这个石头“号称”是可以把你传到达拉然，但实际上如果你没有先通过达拉然的传送石传到地面，那么地面的传送石是不会起任何作用的——从达拉然传到地面再传回来其实就是前边说的那个任务。

另外和沙塔斯类似的是，达拉然有银行，也有传到联盟、部落各个主城的传送门，还有所有专业的技能训练师，不过仍然没有除法师外的职业训练师（即只有法师训练师），没有拍卖所，但是——仍然要但是一下，工程专业训练师那里有一个只有学习工程专业的玩家才能使用的拍卖机器人，此机器人和主城拍卖场毫无二致。此外要提醒诸位玩家两点，一是达拉然是个人员稠密的场所，而且一般玩家都会把炉石定在达拉然，如果你没有代理，或本地网络欠佳，那么身处达拉然会造成严重的卡机，甚至掉线问题，如果你在达拉然下线，再上线就会发现当进度条走到头以后你就自动断线……有一个不是办法的解决办法，那就是在达拉然下水道的旅馆定炉石，下水道一般人少点，可能会解决点问题。二是在卡萨斯平台上，有两个分别是部落和联盟的NPC，对话后能让你自动飞到部落和联盟分别在寒冰皇冠的巨大飞艇上，但这个自动飞行路线有Bug，会导致你无法在飞艇上降落，一般都是沿着飞艇巡逻路线绕上一两圈，然后突然再把你传回达拉然……


水晶之歌森林中被晶化的树很漂亮，可以拿来做桌面

最后关于达拉然的NPC具体分布，请参看下页的达拉然解说图（达拉然下水道部分暂略）。


達拉然
安東尼達斯紀念碑
银行
公会仓库
战场传送门
部落主城及
沙塔斯传送门
纹章及
传家宝兑换
战场传送门(2层)
旅馆
烹饪专业
工程专用
拍卖机器人
采矿专业
铁砧
板甲/盾牌
工程专业
锻造专业
馅饼蛋糕
剥皮专业
炼金专业
美容师
下水道入口3
裁缝专业
珠宝专业
食物饮料
采药专业
兽栏管理员
急救专业
铭文专业
宠物
旅馆
紫罗兰顶阁传送门
附魔专业
坐骑
卡薩斯平臺
玩具
飞行管理员
下水道入口2
法师训练师
达拉然传送石
祈伦托军需官
首领
传送门训练师
下水道入口1
寒冷飞行训练师
披风/头巾
布甲/内衣
公会注册
时光之穴传送门
施法材料
魔法物品
枪械/弓箭/弹药
饰品/圣契
副手/传家宝
花卉
英雄副本
每日任务
纹章及
传家宝兑换(2层)
水果
武器
旅馆
日暮區
联盟主城及
沙塔斯传送门
钓鱼训练师
英雄副本
每日任务
白銀領區
烹饪专业
杂货商
战场传送门
皮甲/锁甲
紫罗兰堡副本入口
法杖/魔杖
银行
公会仓库
中立
部落
联盟
特殊

成吉思汗

《成吉思汗》三打祝家庄详细攻略

《成吉思汗》9月29日铁血公测了其崭新资料片《初章——帝国的远征》，资料篇中更新了大量的全新内容，新装备、新首饰、新坐骑、新任务和新副本。其中能让众多高等级玩家眼中一亮的就是最新高级别高经验的穿越副本：三打祝家庄。三打祝家庄乃是水浒传里的经典战役之一，在游戏中也是非常困难且奖励丰富。

首先，队伍的配置一定要豪华阵容，尤其对武士和医生的要求非常高，武士要血多能抗，要蓝多闪避高，其他队员尽量搭配DPS比较高的输出型职业，比如先知、火枪等等，输出对于祝家庄副本非常重要。大家买好药，修好装备就可以到威海港，找著名小说家施耐庵先生进入祝家庄副本了。



一打祝家庄盘陀路迷茫。不要看地图的庞大，实际上，一打祝家庄只利用了一半不到的地图，是熟悉祝家庄最简单的一关。本关的唯一任务就是保护“鼓上蚤”时迁的性命。需要注意的是，一定要跟住时迁，这位还没有上山的英雄非常容易被后面刷出的大批追兵给挂掉。尤其后面的追兵还会给我们带来众多影响效率的Buff，比如定身、眩晕等等。时迁跑步的速度可以说是很慢，会沿着从左到右、从右到下、从下到左中的路线匀速前进，如果周围有红色主动攻击的敌人出现，时迁也会帮忙打怪的，在清光追兵后时迁会继续缓慢的逃跑。当跑到地图中间靠下的时候，打倒Boss后，本关就结束了。一号Boss祝亮和二号Boss峦庭玉没有特别的难度，很好打。





二打祝家庄活捉扈三娘。非常难的一关，本关只设置了20分钟时限，必须在20分钟内灭掉所有小怪，灭掉Boss祝亮和Boss扈三娘后，才算过关。前面队伍配置那里已经说过了，除了武士和萨满，其他职业尽力找一些强力DPS的输出职业，如果队员的输出力不够的话，是根本没有时间打Boss的。众多的小怪和烦人的定身晕眩是这关主要的难题，所幸祝家庄各处分别有五个五行阵眼。按照正常的顺序依次打：金木水火土，有顺序的话就不会很难，大约到了扈三娘的时候，仅剩5分钟左右的时间，将将够。如果大家装备够硬、够强，也可以一次引2~3组怪，群着打。这样非常考验武士的拉怪能力和萨满的治疗能力，这样速度还可以稍微快一些。但如果是队伍里的人员乱跑，乱引怪，没有一定的顺序的话就非常耽误时间，就不够时间来打Boss。

第二个难度就是扈三娘是一个瞬间输出非常高的Boss，就算是过万血的武士如果一旦大意也会导致团队灭亡的。扈三娘有一个强力AoE技能，就是大范围的连续冰爆，基本一秒一次连续爆3~5次，一次5000+的伤害足够让任何武士直接挂掉，导致团灭。所以打Boss的关键就在于沉默、击晕等等直接把Boss的技能打断，不让Boss有机会连续施放。

三打祝家庄财宝无处藏。本关相对来说要比第二关容易得多。普通小怪的难度大家已经适应了，只要按照路线一路清到Boss那里，就可以开始艰苦的Boss战了。唯一需要注意的是要集中清理变成黄色的弓箭手，如果不清掉，后面Boss那里就难了。

本关Boss一共有4个之多，前面出现的祝龙、祝虎、祝彪、扈三娘都会如约出现。幸亏我们可以一个一个的引，一个一个的打，相对于第二关来说，时间还是比较充裕的，可以不用那么急。千万不要以为前3个祝氏三雄简单，他们的难度和第二关的扈三娘不相上下，同样都会使用大范围高伤害的AoE冰爆，所幸如果一个一个的引，一直到扈三娘都没有太大的危险。打过扈三娘后，副本就结束了，届时会刷出一个物品宝箱，以供大家打碎获得随机物品。我的意思是如果没有出现九旄战神的话，因为九旄战神是会掉落80级异形坐骑的。没有到80级的同学还是不要指望出战神了，否则只能看不能抓的话是会非常郁闷的。

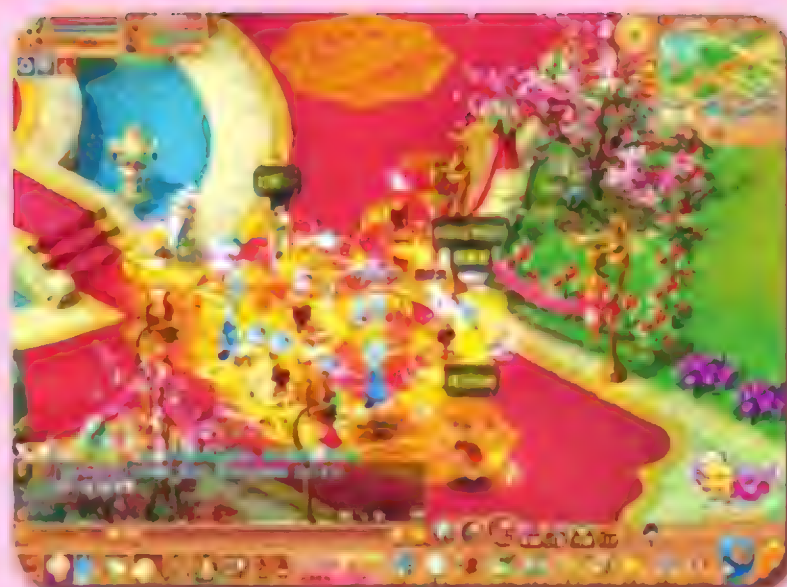
总的来说，三打祝家庄这个穿越型的高级副本，稳扎稳打是不太难的，但是相对于目前等级普遍没有超过75的众多玩家来言，和刚刚步入77~75大关的朋友们，难度相当大，尤其是怪物的等级普遍比玩家要高，而且皮厚血多攻击重，一个全身9星，全身铭刻的高级战士都会掉100+的血，对于其他防御更低的DPS职业或者是萨满，都是非常考验人的。当然，丰厚的经验也一定让那些75+冲80的玩家们感到欣喜若狂的。



养宠达人秘籍：《开心》幻兽星级评分细则

Kx.91.com

在《开心》花花世界里，养成高星宠物是众多玩家的心愿。不仅由于花花世界里的宠物造型花样百出，同时，幻兽也是每一位开心达人的战斗伙伴，拥有一只或者几只高星幻兽，可以让玩家在游戏拥有超凡的战斗实力。如何才能顺利养成高星幻兽？《开心》里的宠物评分又是怎么计算的呢？下面一起来看看《开心》幻兽星级的具体评分分布。



一、历练评分幻化：25星

关键词：宠物幻化、水晶

宠物历练评分是指每次幻化宠物都会固定获得10点历练加分，同时玩家进行蛋宠轮回时，也可以在“收益”中领取对应评分奖励。“水晶”是《开心》里的万能宠，可以在追求幻化作为任何主宠的被幻化宠，所以它是玩家用来追加历练值的最佳选择，虽然在进行其他评分幻化时，也会增加相应的历练评分，但是很多玩家在宠物养成中依然需要幻化“水晶”才能获得历练全部的星级。

二、属性幻化评分：22星

关键词：蛋宠、好友分享

属性是宠物实力的重要标准，除了属性点分配之外，初始属性和成长率共同决定着幻兽的各项实力。在宠物属性幻化中，进行蛋宠孵化可以不断孵出高属性的宠物用来增强主宠的属性成长，同时，好友之间也可以进行蛋宠对比，将宠物赠送给朋友幻化，这样不但节约养成宠物的成本，而且可以在好友相互配合下提升宠物星级提升的速度。

三、课程养成评分：12星

关键词：功德值、课程体验券

宠物也要学习“德智体美劳”？《开心》里的可爱宠物同样需要上课。虽然每天每只宠物只能上满5节课，可是高达12星的课程评分绝对不可忽视。每一节“幻兽课程”都需要消耗掉10点灵石或者20点功德值，同时，《开心》世界各地也会掉落“课程体验券”，玩家可以凭借“体验券”免费进行课程评分追加。

四、血统幻化评分：10星

关键词：宝宝

在战斗过程中，玩家总会遇到头顶着奶瓶的幻兽，他们就是花花世界里的宠物“宝宝”。每一只宠物“宝宝”都会有对应的血统分值，而和它们进行幻化，主宠就会得到对应的血统幻化评分，每次血统幻化，“宝宝”会增加主宠3点血统值和30的血统评分。而这些稀有的“宝宝”除了可以在野外地图抓捕之外，玩家通过蛋宠孵化，也有一定几率获得幻兽“宝宝”。

五、修为幻化评分：无限制

关键词：水晶、红宠

宠物修为是所有幻化评分中唯一没有限定的幻化方式，它不仅是幻兽提升星级的重要手段，同时，幻兽修为值对应着宠物的内丹等级，修为值越高的宠物可以获得不同内丹等级的额外技能。修为评分只能通过幻化“水晶”和同类“红宠”获得，由于修为评分没有上限，所以修为幻化成为了高星宠物继续提升星级的唯一途径。



一只幻兽宝宝竟然有这么N多花样的玩法……《开心》宠物养成玩点花样百出。高星幻兽评分明细，你拥有的宠物星级是否已经面面俱到？抓捕野外水晶、宝宝，蛋宠轮回孵化，获得稀有“至尊”，立刻进行各项评分幻化，打造自己的超级高星幻兽吧！

《开心》官方网址：kx.91.com

《亮剑OL》菜鸟成长宝典



中国蒙难起狼烟，华夏儿女怒冲冠。亮节高风耀千古，剑斩楼兰号倚天。

《亮剑OL》，是由中青宝网耗时两年，以《亮剑》一书为蓝本，倾力打造的一款反映抗战时期，中华儿女挺身而出，英勇抗击日本侵略者的传奇征程的大型多人在线角色扮演游戏。

《亮剑OL》中，首创国军系统，完美再现在国共两党领导下，全国上下一心，共御外侮的精神风貌；庞大的游戏系统设置，让你尽情领略各种新奇玩法带来的全新激情体验……

在《亮剑OL》中，你将由一个初出茅庐的新兵蛋子成为一名抗日杀敌、鼎鼎有名的民族英雄。想知道这样一个英雄是怎么成长的吗？



初出茅庐

首先，进入游戏完成人物创建后，便可以开始游戏。以选择独立团阵营为例，玩家可以首先协助董大海干掉在附近游荡的几个日军巡逻兵，然后领取金创药作为奖励；接下来继续帮董大海找村里的军工技师陆大伟和协助他去野外寻找鬼子兵的踪影，抓住一个日军搜索队员。就能获得新兵裹手（绿）作为任务报酬；在城内找到魏大勇，帮他消灭10名皇协军3团士兵。事成后也会得到他的绿装作为奖励。这个阶段的任务都非常简单，而且物品也非常容易掉落。



初遇考验

当完成魏大勇所指派的任务后，可以到NPC牧童处领取一个相比之前困难些的任务，根据牧童的指点，找到10个皇协军搜索队精锐士兵，并干掉队长林希明。事成后将获得第三件新兵装备(绿)；协助裁缝张林梅搜集8根野鸡毛，搜集完后回去找张林梅，换取新军服。完成后就能通过后续任务来换取新手武器了，和村里的宋铁均谈谈吧，说不定有收获。



牛刀小试

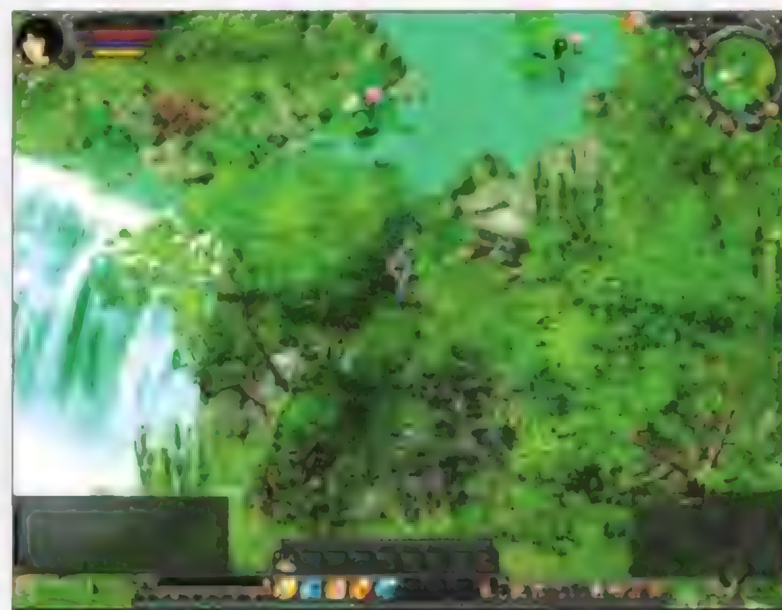
随着剧情任务的深入发展，渐渐又和警卫连长孙铭打上了交道。这次的任务没有之前的轻松了，这次要消灭10名结城中队士兵和击毙中队长



结城大宇。按着所给的任务提示，来到了指定地点。这是才发现人多才是王道，需要队友、需要朋友、需要集体。战斗变得不再寂寞，完成这个任务后将获得更好的装备；随着更多任务剧情的开启，魏大勇也将有更多的任务交托给你；依次完成后，装备和武器也将随之提升；杀死参谋石井太郎，佩戴上角色蓝装武器，然后前往村民曾丽娟处，协助她！

踏上征程

离开北平后，已经是10级的新兵了。通过一系列任务和游戏的新手引导也许会有更深入的了解了。按M打开地图，发现自己身处在北平，这里有更多的挑战等着。



选择358团阵营的话也是一样，只是具体任务可能会略有差别。

新手关怀

在新手阶段期间，主要通过城内任务即可将装备武器进行初级替换。通过属性点和技能的学习，就能轻轻松松的完成各项指派任务了。在这切记的是技能是通过角色的经验值来换取的，通过键盘T键来开启技能窗口。前提升级一般选择一到两个技能专精即可，无需耗费过多经验值。属性点可以先满足各职业新手装为先。

随着等级的提升，跟随着任务走。伴随自动寻路,轻轻松松的走到任务地点。通过渐渐熟悉的操作技巧，灵活的运用精通的职业技能。在新手阶段，每个等级都有辅助物品赠送。真的轻轻松松让你把日本鬼子杀个痛快。

好了，说了这么多，相信你已经对《亮剑OL》有了初步了解，更多奥妙还是自己到游戏中体验一番吧。

还等什么！有兴趣的话，快来一起“亮剑”吧。



《龙》吟内测的绝密档案

金秋十月，2009中国国民网游《龙》终于在众人期盼下迎来了它的内测！作为一款精美的3D大作，《龙》内测会给诸位带来怎样的新惊喜呢？小编我就揭开这次内测期间《龙》的十大绝密档案吧！

绝密档案一：神秘地图揭开面纱！

一片墨绿几乎遮住了层层阳光，《龙》的各大场景几乎都以明快的色调为主，抬头望还有暖暖舒适的太阳与光晕。而一组热带雨林般有些原始有些疯狂的场景引起了玩家的注意，宽大的芭蕉叶遮住了层层阳光，潮湿而阴暗，有着浓郁的原始气息，这就是上古神话中九黎撤退至的武夷！武夷作为《龙》世界地图的最南方，丹霞岩韵、九曲奇秀，想必会给诸位更新鲜的体验！

相对于亚热带丛林的武夷，新场景，白雪皑皑的昆仑与武夷形成了鲜明对比。放眼望去茫茫一片，积雪白净的足以令人难以转移视野，山舞银蛇，原驰蜡象，欲与天公试比高！在昆仑场景的几张雪景刚刚放出，就几乎让所有龙迷们疯狂不已！内测中一南一北两大迥然不同美景，足以让“龙”迷们兴奋不已！

绝密档案二：骑宠总动员

此次内测令玩家期待已久的灵兽系统终于露出了庐山真面目！还记得前几个月测试中，“龙”迷们纷纷追问灵兽系统时，《龙》工作人员却这个系统缄口不言神神秘秘，放点原画都是小心翼翼仿佛怕泄露了什么一般，就更引起了玩家的兴趣。《龙》的灵兽被称为“史上功能最多”的灵兽系统，可以屁颠屁颠跟在你身后，可以帮你打怪，还能当你的坐骑，还有自动吃药、自动修理、自动拾取、宠物送信等等功能！成为坐骑之后的宠物，其拉风程度绝对令你狂流口水！飞行宠与双人骑乘说不定也会在内测期间与各位见面哦！

绝密档案三：肢体语言玩暧昧

此次内测版本中，各类肢体语言足够让各位流口水，除了常规的招手、鞠躬、生气、高兴、哭泣、大笑、行礼、坐下、躺下，跳舞等之外，更有不少互动的，诸如：亲吻、依偎、拥抱、亲密、共枕、缠绵、依靠……个性地摆出各种各样的姿势，只有你想不到的没有你摆不出的！《龙》迷们除了游山玩水之外，还能与自己的亲密恋人过一把游戏亲昵瘾，摆出各种各样的暧昧动作，喜欢摄影与影视的玩家们可要乐翻天了！

绝密档案四：帮会经营名动江湖

此次内测版本中，帮会功能做了进一步的完善。不管你喜欢当个孑然一身的独行侠，还是有一群亲朋好友在一起唧唧喳喳；无论你沉醉于任务练级中，还是迷恋在刀光剑影的城战帮战内，帮会总是一个玩家最后的避风港，或者是最前线的战略基地。





《龙》的帮会系统有帮派金库，帮派资材以及帮派书院三大部分，帮派金库，顾名思义是提升帮派的资金上限，可以通过建设活动提升金库的升级进度，以及跑商的方式增加帮派的资金。帮派资材可以提升帮派资材的上限，它关系着帮派的安定与发展能力，与帮派资金一样，关联着大量的帮派功能与帮派消耗。帮派书院属于一座“研究院”，主要是研究帮派技能为主，想必在维持了帮派资金与资材的前提下，更多的帮众们希望能够学到更多的有利技能吧！帮派经营是互动的，玩家在获得帮派的各种福利：比如属性加成，帮派技能等等的时候，也要付出一定的努力与代价！

绝密档案五：挖宝寻宝乐趣多

传说仙界有杀破狼三圣君，分别为“玉枢七杀星君”“天关破军星君”“阳明贪狼星君”“三圣君受仙界之主”。青华紫微大帝之命，各以其法力制成“七杀”“破军”“贪狼”三图，欲以记录仙世更迭。后三图流入凡间，为世人所得，只因此三图可大可小、无边无界、不坏不朽，故得图之人均各将其制成记。

绝密档案六：怪物越加人性化

此次内测版本，与之前版本最大的不同就在于，怪物Boss不再是傻乎乎的等着你来虐，而是拿起了反抗的勇气与毅力，用智慧与玩家展开殊死搏斗！甚至还会放玩家风筝，会招小弟，会用一些类似于击退的技能狠狠欺负你……怪物AI变高了，所以遇到一些挑战啊副本任务千万别掉以轻心，一不小心就误入了怪物的“陷阱”之中……内测版本中，你不仅能与亲朋好友们共同享受互动，还能与各种高智商的怪一起互动一番……

绝密档案七：内测天资需斟酌

《龙》这款游戏最大的特色之一没有职业与门派之分，十种天资技能由你任选三种，随你的喜好进行任意搭配，无论是内外兼修还是万法归宗，完全由玩家自己来决定自己的命运。

因而刚刚进入内测的玩家要对《龙》的天资需做个初步了解！《龙》中的技能，分内外功天资技能，外功天资技能分别为：剑术、刀法、长兵、弓术；内功天资技能分别为：阳刚、阴柔、医毒、音律。此外另有战技与奇术，属于辅助天资技能。十种天资技能中，你可以任意选一种、两种或者三种同时修行，根据你的喜好进行技能的搭配。新手初期，即使天资技能没有加好，问题也不大，《龙》很人性化的送你不少化功丹，只要你在30级之前使用，就能把天资点洗了后重新加！

绝密档案八：固定活动忙不完

《龙》不仅仅限于打怪练级，每时每刻还有各种固定活动呢！星宿下凡，烽火连天，尘缘未了，五色炼炉，生肖传说，英雄乱武，群雄逐鹿……几乎每时每刻都会有各项固定活动，让你一天玩不够！刚刚把星宿宝宝送回天庭，又遇到下落凡尘尘缘未了的MM们；寻找炼丹炉后，惨遭蛮族的洗劫……届时算好时间，协同亲朋好友一起轮流把固定活动刷翻天，享受《龙》带来的游戏快感吧！

此刻召唤兽灵魂附体——《梦想世界》创新幻化系统初探

《梦想世界》资料片“夺宝奇兵”正式开放了，幻化系统是本次资料片的一个全新系统，可通过幻化石幻化成各种怪物的造型，让大家的属性得到不同程度的增强，而且能够任意组合，即使是同种幻化石，也会幻化出不同的能力。那么，面对这样一个全新事物，如何去根据自身需要去选择幻化石，用最少的金钱获得最佳的效果？笔者今天就以自身的体验，为大家讲解一下幻化系统。

一、前期准备。

想要学幻化可不是容易的事。因为首先你要交500万的银子，作为开启幻化的费用。其次，还要一定量的世界贡献度来洗剧情点学习幻化术，对于新手玩家和那些还保留了剧情点的玩家而言，自然是平添天大的喜事了。幻化术一共有5级，每级需要3剧情点，如果学满5级则需要15点剧情点，如果要洗点就是300世贡的费用了。如果你确定这些花费是值得的，那么就继续我们的幻化之旅吧。

二、幻化准备。

花费了银子，学习了幻化技能后，就可以通过幻化栏来进行幻化了。幻化栏内有9个位置，中间的是主幻化石，旁边的是副石。副石的作用是用来增加主石的资质的，主石则是你要变化成的怪物造型。幻化的时候只消耗主石的幻化次数，而副石无任何消耗。所以说，副石可以选择一般石头来辅助，而主石务必要选择一个高级的、高资质的石头，这样才能得到最好的幻化效果。

对于每个幻化石来说，都有自身的资质，以及作为副石的增加资质。以小魔头幻化石为例：该幻化石作为主幻化石的攻击资质为1600，防御资质为1200，而作为副石，为主石增加的资质为攻击30点，其他资质5点。这就是一个明显的攻击类的幻化石。



而森林仙子的速度资质则是1700，为主石增加的速度资质为35，这是一个速度型的幻化石。在购买选择幻化石的时候，一定要考虑自身的职业、需求来选择。

幻化石可归类为三类：

1、攻击类，代表性的有牛魔督军、兔勇士、影狼、小魔头等。

2、法术类，增加法资质比较多，代表性的有兔神官、水晶女妖、神使、小魔女等。

3、速度类，代表性的有木乃伊、森林仙子、守护仙子、僵尸等。

想要获得最佳的能力，就要用高级的幻化石作为主石，然后使用同类别的低级幻化石来增加主石的资质，使得单纯的资质突破到极限，方能幻化出最强能力。

幻化石的获得有以下三个途径：

1、在金字塔迷宫探险中获得宝物，光明之家上缴时有几率获得。

2、副本获得，古墓副本开箱子可以获得一些低级的幻化石，古墓锦囊可以获得65级召唤兽的幻化石，而千里走单骑锦囊甚至可以获得牛魔督军这种顶级的幻化石。



3、开宝箱，主要由黄金宝箱、水晶宝箱产出85级召唤兽幻化石。

三、幻化进行时

准备好一切，搭配好各个幻化石，就可以进行幻化了。幻化石上的颜色也不是无用的东西，五种颜色分别代表五种资质，只要资质条的颜色有相连的，该资质就会得到更高的提升。以官方解释为例：蓝与红接触，幻化的体力资质仅仅为1355，但是红与红相连，体力资质条生效，幻化体力资质上升为1368。正是由于这个原因，在购买幻化石的时候也要选择一下颜色，攻击类自然是黄条多为最佳，法术选择蓝条，速度选择绿条。低级的还好找一些，而高级幻化石本身就是很稀有，对应颜色多更是难寻，有1~2条就可以了，但是最好不要选择颜色为“无”的，毕竟其他的颜色条可以连通一下，而无色就没有办法跟任何的颜色条搭配了。

幻化后下线，幻化效果不消失，直到幻化时间完全结束才会消失。此外，与玩家切磋3次后，幻化效果消失，这里包括比武、帮战、PK、擂台等一切玩家之间的战斗。

四、如何补充幻化次数？

目前有两种方法可以选择：1、商城直接补充。当幻化次数为1的时候，再次进行幻化会提示你是否补充次数，如果不补充，幻化后石头就会破碎，选择补充后，花费50世贡增加5次幻化次数。2、神工石补充。使用神工石可以为制定幻化石增加5次的幻化次数，效果与50世贡一样，可以在梦境寻宝中获得，这个道具不绑定，可以通过向其他玩家购买得到。所谓殊途同归，这两种方式照顾到了不同的玩家群体，使得人人都有机会参与体验，也印证了此前策划的爆料，不管如何还是老话一句“付出才有回报”，这就需要玩家朋友权衡时间和金钱的关系。

与通俗的流行不同的是，梦想世界的幻化不再是简单的幻化召唤兽造型，从而不用担心“怪物”满大街游走，而更多的是通过各种巧妙的组合，以唤醒该召唤兽以灵魂的方式出战，同时获得属性增益，有如召唤兽灵魂附体一般。笔者大胆地预测一下，在不长的时间内，玩家朋友们都能亲历这种创新玩法带来的刺激了。P

《绿色征途》致富秘诀！



巧妇难为无米之炊，英雄难为无钱之举，要想在游戏中干出一番大事来，就得有雄厚的经济条件作为基础。那么，在《绿色征途》中，我们如何快速脱离贫困，步入小康社会呢？

事实上，《绿色征途》对不怎么付钱的玩家还是比较公平的，经济系统设置的更合理、更平衡，使得其中的我们获得财富的手段更加丰富，更加有力，让你即使不花什么钱，也能享受到诸多人民币服务。

《绿色征途》当中的货币分为三类：分别是金子、银子和银卡。

金子是最为诱人的币种，因为它可以在高级杂货商处购买各类有用的道具，从新手开始到一定级别时，系统会送一些增值道具，用完之后就需要金子去购买了。金子可以通过随身钱庄、股票商人处用银子兑换（兑换的比率根据各个区的兑换情况来实时决定），也可以通过点卡直接兑换。

银子是唯一可以交易的币种，也是非人民币玩家赚取金子的唯一途径，因为它可以在股票商人处和金子互相兑换，使得非人民币玩家也能享受到所有的增值道具带来的便利。在《绿色征途》中，赚银子其实并不很难，只要玩家能稍微关注下各类任务、活动，关注下玩家需求与市场行情，就可以轻松获得银子。

名字有些陌生的银卡，其实就是绑定的银子，主要用于个人与NPC之间的绝大部分项目，



比如马夫传送、维修装备、购买药品等等，只是不能与其他人交易，基本上满足个人日常消费所用，有每日使用上限（额度随等级提升而提升）和携带上限。

做任务赚银子

在40级甚至45级以前的时候，这个时期赚取银子的手段并不丰富，而且效率也很低下，之所以这样是因为设计人员为了抑制工作室开小号刷银子。这时我们只能通过做主线任务来获得一些银子，这个时期只是提升等级，累积普通的装备打怪，几乎不需要花费很多，购买药品、维修装备有几乎用不完的银卡，所以也并不会显得窘迫。

不过，积少成多，聚沙成塔，每一分的银子我们都是要积极去赚的。特别值得一提的是周游九州的智者任务，这个任务标志着玩家开始接触到可以获得大量银子的任务或活动了，因此第一次做的玩家一定要仔细做好。

凤凰城周游九州的智者的剧情任务会随人物升级而自动提示，玩家可以通过周游九州的智者的指引，分别杀死邪丽的少女、妖异的老妇、诡异的老翁、白骨精、白骨精的靠山，每完成一次除怪任务后将获得一次经验和银子的奖励。



由于都是杀怪任务，一路做来可千万别被热血冲昏了头，当完成除掉白骨精的靠山的任务后，一定要停下手来，千万别杀死白骨精的宠物。因为杀死白骨精的宠物就会损失掉一部分奖励，而不杀死白骨精的宠物才可以成功地获得大圣的心得，同时获得本剧情任务的最大奖励。

除了剧情任务、支线任务这些能够在任务界面看到的常规任务之外，我们还可以通过藏宝图这一特殊类别的方式来获得银子。只要你能获得藏宝图，完成藏宝图任务，就可以获得丰厚的银子奖励，同时还能获得不错的装备、材料、升级道具等。

玩家在45级别做完知兵任务后，进入王城就可以获得闻广赠送的藏宝图一张和铲子。打开藏宝图后，根据地图上的提示，找到相应地点后开始挖。挖宝是件很需要耐心的事情，挖宝时会有提示宝藏的具体位置，包含方向、距离描述，只要根据提示就能轻松找到准确地点。不过，有时候你可能到了山边，提示距离很近了但就是找不到，这就很可能是在山下面了，因此不要光注意提示而忘记了周围的地形，拘束于一个范围无所收获。

挖宝时根据铲子等级的不同可能获得不同数额的银子，绿色的铲子目前似乎最少都能获得2锭以上的银子。

以上两种方式，都是通过个人的力量来赚取银子的，对于有家族的玩家来说，还可以通过集体力量来获得更多的银子。家族通过做家族采集和家族龙舟努力赚取家族资金和家族资源后，只要家族资金达到40锭以上，同时家族资源全部高于160，就可以在家族地图里建造生产作坊。

生产作坊建立好后，家族成员可以根据每周对家族的贡献来获得一定数量的藏宝图。然后只需要用生铁（刷怪获得）和铲柄（高级杂货商处购买获得）用一个铲子挖一张宝图，获得更多的银子。



淘市场获利润

由于股票商的存在，金子和银子自然而然形成了一个市场。利用各阶段玩家需求金子和银子的不同，利用适当时机赚取差价，也是一个很不错的赚钱方式。

还有就是积极参与副本活动。当我们达到50级以后，就可以在王城的逃难中的老妇那里，通过单人或者组队的方式开启掉宝副本。掉宝副本每人每天可以开启3次，不过一个号一天最多可以进10次副本。因此，更多的时候，我们还是需要互相组队来刷满这10次副本。

通常情况下，副本的难度都是不大的，只要队员的等级、装备过得去，完成副本是很轻松的。击败副本里的蓝黄Boss可以获得大量的装备、材料以及技能书。这些获得的物品都是不绑定的，玩家可以在王城和凤凰城摆摊或者在国家、世界频道喊话出售，将这些副本Boss产出物卖给其他玩家，赚取银子。



当然，掉宝副本始终是有次数限制的，我们还得从别的地方入手。刷怪的时候开启自动拾取也是一个发财的好机会，自动拾取可以让我们拾取大量装备、各种类型令牌。装备出售给NPC可以增加银卡收入满足日常消费，而各种令牌则可以在月光宝盒里合成，白色合蓝色、蓝色合黄色、黄色合绿色，越高品质的令牌功能越强，价值也越大。

这些令牌的类型分为采集令、护国令和培训令，其中采集令和护国令比较重要，因为没有这些令牌是接不到采集任务和国家任务的，可以说是每个想做任务的玩家都必备的道具。

不过，重要性和价格并不一定直接挂钩。培训令牌的价值有时就远在另外两种令牌之上，培训令牌绝对是一个一夜暴富的途径，并且令牌等级越高，品质越好，玩家市场的价格就越贵。比如市场上流行的76级的绿色令牌，一度喊到了50锭银子一个的高价，虽然获得该令牌必须刷怪，而且爆率不是很高，但是只要有耐心收集积累，甚至倒买倒卖，一定可以靠此发家的。

入险地求富贵

俗话说得好，富贵险中求，要想一夜暴富，就得向着危险进发，挑战Boss！在流云山庄、暗香谷、凤凰城附近都分布有大量的蓝、黄和绿Boss，击败这些Boss不仅能完成一些任务，还可以爆出大量珍奇道具和装备。

当然，这里我们可不建议一个人去单挑，最好还是结队前往。喜欢做商人的玩家可以专门联络点级别低的玩家协同杀Boss，获得的物品道具出售给玩家的利润绝对不会比培训令牌获得的少。

强大的Boss自然是相当危险的，而股市则更是凶险之地——无论游戏内外都是如此。玩家在赚取一定银子，有了成本后就可以在王城的股票商那进行炒股。

所谓炒股，也就是用银子换取一部分金子，然后根据后面某个阶段金子兑换银子的涨幅，及时抛出金子，从兑换的差价中获取利润。这低买高卖的道理人人都懂，可要想把握住市场的风云变幻，却不是那么容易的事情，一不小心就会“套牢”哦。

打Boss、混股市，这都是凶险异常的事情，但是真正令人心跳的，还是合成装备。《绿色征途》的装备获得后，除了直接交易卖给玩家外，还可以通过合成来增值，从而获得更多的银子。

合成的方法就是利用月光宝盒将级别在三个等级范围内的装备放在月光宝盒里选择装备合成选项，花费一部分的银卡白合蓝、蓝合黄、黄合绿。合成成功后可以专门成立个黄装摊位、蓝装摊位什么的大赚一笔。可是，合成是有风险的，特别是合出来的属性会在很大程度上影响到装备的价值，比如魔防的衣服上出现物防增加多少百分比的属性，可就是欲哭无泪了。

其实，在《绿色征途》只要做到勤劳动、多动脑、不欺诈、少浪费，就完全可以获得大量的银子，从而在《绿色征途》中制作强力的装备和日常开销，让你少花钱也能玩得异常爽快。

珍珑棋局惊现天下贰

在《天龙八部》的电视中，有一段苏星河摆珍珑棋局的故事，各路武林豪杰，纷纷在此棋局败北，唯有虚竹误打误撞通过。珍珑棋局成为金庸大师笔下的经典棋局。

虽然武侠题材的游戏非常多，但是从来没有一个游戏能将这段经典故事通过游戏演绎出来。直到《天下贰》公测后，推出的闲逸居副本，才将这一棋局的神韵完美展现。

《天下贰》取材《山海经》，耗时6年，投资过亿研发而成。游戏让我们重温了上古时期女娲补天、后羿射日等神话故事，通过全三维技术展现了中华大地的奇、险、绝、秀、幽，通过昆仑灵兽、元魂幻化、势力战、城战、中华副本等创新玩法，让玩家在享受游戏乐趣的同时，时刻感受中华五千年文明的浩瀚精深。



《天下贰》公测版本中所放出的全新中华副本——闲逸居，不仅在创意和场景的设计上让广大玩家为之震撼，在内容上亦蕴含着浓厚的中国传统文化，一段催人泪下的故事，一盘经典的珍珑棋局，让所有人体验到完全不同的游戏副本感受。

峰回路转，柳暗花明又一村。

初来闲逸居，你一定会被它的静谧安宁，鸟语花香所感动。小巧精致的园林，如画境般优美的长廊，聪慧的棋童与飘逸的闲逸弟子和它们一起成为这棋居怡人的风景。

我们主人公的爱情故事，便是在这般美好的棋居萌芽的。究竟是怎样的清丽女子，令居外的男子长跪不起，离居多年仍念念不忘？

行至庭院之内，我们才得知整件事情的原委。无奈乱点鸳鸯的岁弈爷爷，心有所属的晴云师妹，疼惜晴云的清然师兄，还有为报灭门之仇叛离师门却心系师妹的男主人公莫长风。这段纠缠在一起的恩怨情仇似压在所有闲逸弟子身上的生死困局，无法轻易释怀……

我们帮助莫长风破了清然师兄的闲逸剑阵，才发现清然师兄如海般深沉的情感，他败了，他心痛，因为他将永远失去一个最美好的梦——“我多么希望，晴云师妹朝思暮想的人是我，即使，这只是一种奢望……”。但是比起失去这个梦的疼痛，他更不愿意看到晴云的眼泪，他帮助我们开启了棋室的入口，叮嘱我们：“希望你们能解开生死棋局之迷，一展师妹愁容！”。

只愿心爱的人收获幸福，情操高尚，心性淳厚，不夺人所好，谦谦君子，唯此清然！如此出尘脱俗的大师兄，

不禁令所有人钦佩闲逸棋居传承有道！

进入棋室，仿佛进入水墨画境，四周灵动鲜亮的墨滴点染出宏大的山水远景，而巨型的棋盘座落其中，而我们好像成为了其中小小的棋子。的确，天地浩大，我们只是其中的细微尘埃！一切都变得那么震撼，让我们感叹万物的空灵与置身其中的渺小。我们踏墨而行，此情此景早已无法言说……

原来山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村。在这么小巧静谧的园林深处，竟然藏着气势这样宏大的闲逸棋室！令人叹为观止！

重重玄机，珍珑棋局何人解？

棋子从天而降，棋局已定。清然走到棋盘正中星位之上，邀长风入局，最初只是让长风小试牛刀。长风大喝："落子，白鹤！"，一枚白子从天而降，定入棋局之中，顿时对黑子呈包围之势。后提子，被白子包围的七枚黑子霎时成为了无气之子，出现在整盘棋的其他六个星位之上。待我们帮助清除了这些化为妖孽的无气之子后，弈便出现在最后的星位处。

于是考验大家的智慧和勇气的时刻终于来临！在我们同弈的斗棋中，弈希望先手占便宜，但我们发现黑左侧余味不净，于是从空中召来一枚白子落于棋盘之上，顿时扭转局面，实乃旷世之妙手！全团成员皆因此而获得"妙手之回"的增益状态，在对付弈上取得了较大优势。

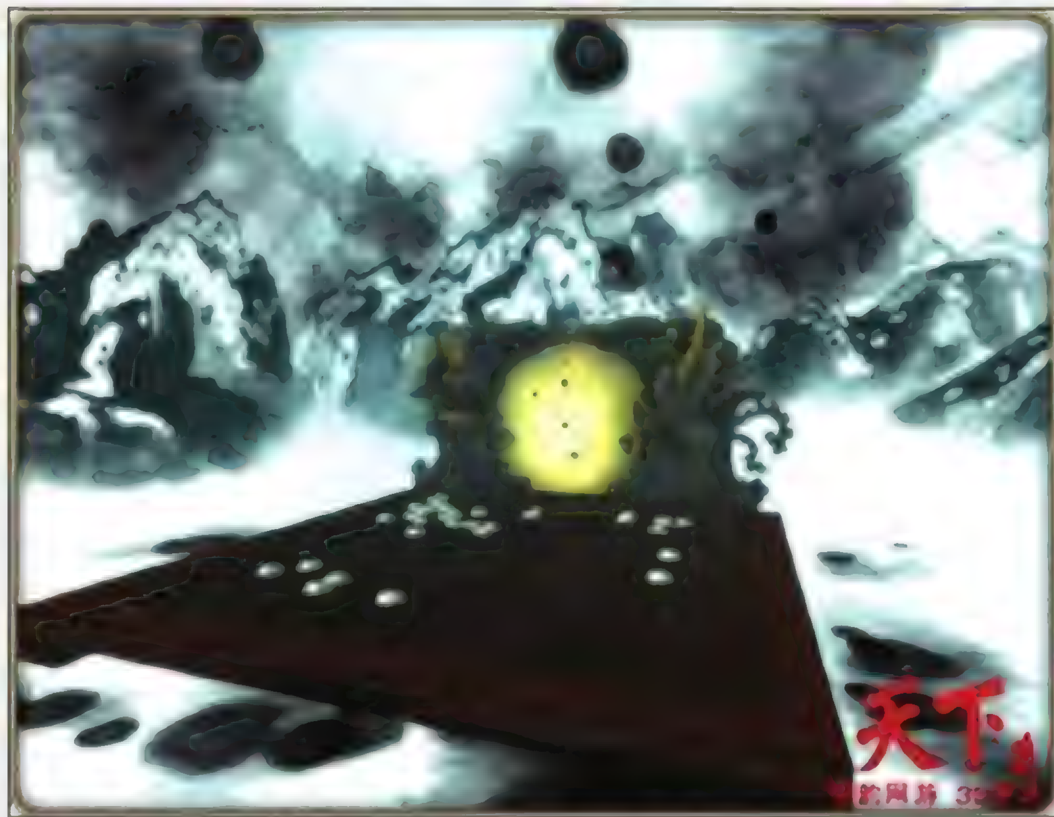
只是，弈并不因此而放弃，他应对一招，从空中下入一枚黑子，黑子中唤醒了妖孽"挡"，在我们合力击杀后，弈的此招仍不能为黑子脱先。

后我们寻得一处良位落子，亦为妙手，变后手为先手，此局白方有望！全团获得"妙手之击"的增益状态，奠定了胜局。

弈仍在做垂死的挣扎，他应对，下了一枚黑子，黑子唤醒妖孽"截"，我们合力击杀后，弈说出预言："非生即死！这个棋盘上永远没有打和！我的使命就此终结，也许大荒新生的契机已然到来！各位请多多保重……"而后离去，闲逸棋居的宿命也最终完结，有情人终成眷属！

（白鹤：中国古代诗词中常用来指围棋的白子；

鸦雀：中国古代诗词中常用来指围棋的黑子。



星位：星，围棋中有9个星位，遍布盘上。

气：在棋盘上与棋子紧紧相邻的空交叉点，棋子在棋盘上依赖"气"来生存。

无气之子：没有生命力的棋子，不允许在棋盘上存在，一旦棋盘上的棋子处于无气状态，即可提掉。

提子：一方将另一方的一个或多个棋子紧紧包围，使其所有的气数被全部堵住，即其所有紧紧相邻的交叉点全部被占有，随后将无气的棋子从棋盘上拿掉。

妙手：高明的着法。）

天下贰简介：

《天下贰》是网易历时6年，耗资过亿开发的国内第一款绿色免费3D网游。她以女娲补天等上古神话故事为背景，以雄关蜀道等中华地理风貌为蓝本，处处充满浓郁的中国元素。玩家在游戏中，可以体验灵兽养成、元魂幻化等中国特色的创新玩法，并领略以中华副本和野外Boss为特点的PvE玩法和以战场、势力战、城战为代表的PvP玩法。在《天下贰》构建的虚拟社区中，玩家或标新立异不同凡响，或行侠仗义行走江湖，或号令众人攻城夺寨。9月20日，《天下贰》于当日荣耀公测。



穿越网游《古域OL》特色内容揭秘

近段时间，一款名为《古域OL》的穿越奇幻网游频频亮相于各大游戏网站、论坛，引起了许多穿越迷的注意。笔者也是穿越小说的爱好者，适逢《古域OL》发放封测号，几番争夺之后终于抢号成功，得以进入游戏体验。于是，游戏的一些特色内容，便不可避免地被大嘴的我“泄露”出来。



特色内容之游戏职业

《古域OL》中有三大基础职业：武者、侠客、术师。根据修炼路线的不同，武者在后期可以变身为斗狂、甲士、修罗、罗刹、武尊、武圣六大全新职业，掌握全新的强悍技能；侠客可变身为游侠、刺客、天行、界王、天诛、死士六大全新职业；术师可以变身为念师、法师、圣贤、巫祖、法神、魔师六大全新职业。

如果以上20多种职业都无法令你满意，请不要着急，还有神秘的隐藏职业等着你！据说，隐藏职业是现代高科技与上古神力的结晶。至于到底是什么，以玩家们目前的实力，还无人知晓。



特色内容之新颖装备

《古域OL》的装备系统设计得相当完善。角色全身除了头盔、上衣、鞋子、武器等大众装备外，还有法宝、本命等彰显游戏特色的神器。每一个角色可以装备四件法宝，法宝的效果多种多样：有可以提高自身命中的被动型法宝，也有可以打击对手的主动型法宝。法宝的奇妙之处在于，它是由玩家自己收集材料，根据自身需要打造而成的；给予了玩家们充分的自主权。

相对于其他网游大众化的装备系统而言，《古域OL》的装备系统可谓相当新颖。

特色内容之技能升级

还在用辛辛苦苦攒的经验值升级技能？还在为一个不小心加错的技能而懊恼万分？或许，你可以选择一种更为人性化的技能升级方法：比如，《古域OL》里的技能熟练度。

在《古域OL》中，战斗技能的升级不需要耗费经验值，玩家们也不必进行伤脑筋的技能点分配；而是用熟练度提升。当熟练度达到该技能升级的数值后，玩家们就可以前往职业导师处提升技能等级。熟练度的获取并不复杂，玩家们在战斗中获得经验的同时，熟练度也会相应地增加。

另外，《古域OL》的生活技能也相当独特。与传统的地图采集不同，在《古域OL》中，玩家们只需要激活某项生活技能状态，便可在战斗中收集到各种生活物资，并提升生活技能熟练度。

特色内容之战斗方式

《古域OL》最大的特色来自于战斗系统，它不是单纯的回合制战斗，也不是纯粹的即时制战斗，而是两者精髓的结合：回合制的休闲+即时制的刺激。

在游戏中，玩家们触发战斗的途径有两条：一是在战斗区域四处溜达，随机触发战斗，俗称踩地雷；二是与指定的任务NPC对话后进入战斗，即任务式战斗。无论哪种战斗，触发后都会将玩家们传送到一个独立的场景中，在里面进行即时战斗。

如此一来，休闲玩家们不用担心那满屏的怪物，也不用担心有人抢夺练级点；即时战斗迷们也可以避免你一招我一式的煎熬，可谓皆大欢喜。

再悄悄告诉大家，游戏中的战斗场景可谓千变万化，一切视大家遭遇战斗的内容而定。比如玩家们遇到的是魔兵，那战斗场景就是恐怖的魔界；又比如玩家们在现代基地遇敌，那四周全是高科技的现代景观，十分有趣。

特色内容之游戏生活

之所以将游戏生活列为特色内容，是因为《古域OL》的趣味活动确实太多了。喜欢修炼探险的玩家，可以进入内容各异的趣味副本。有的副本里全是宝箱，静待玩家们开启；有的副本里散布着大量经验怪，乃是玩家们修炼的最佳场所；有的副本里隐藏着各种精英Boss，玩家们想要的至宝便在它们身上；还有的副本里盘踞着特定任务怪……

如果你不喜欢打打杀杀，同样也有很多事情做。比如：挑战你知识积累的智力大赛，考验你操作、应变能力的“能源运输”任务，来自异次元空间的时空委托任务等等。

当然，你还可以带着忠心耿耿的灵兽、骑上现代味十足的机器人坐骑去参加部族战争，赢得MM（GG）们的青睐；然后买房置业，结婚成家，在游戏中过上怡然自得的惬意生活。



综述

总的来说，笔者对《古域OL》中的初体验还是比较满意的。精致的3D画面，古风甚浓的游戏音乐，还有那独创的战斗模式、丰富的日常活动，都足以令人眼前一亮，记忆深刻。

不过，俗话说得好：耳听为虚，眼见为实。又有外国俗语曰：一千个读者就有一千个哈姆雷特。《古域OL》到底好不好，大家不妨自己进去瞧瞧。

术业有专攻，升级&PK？——《诛仙2》烈山技能天书浅析

《诛仙2》中最受欢迎的新职业莫过于烈山了——无论是曼妙的狐媚外形还是超远程高伤害的弓手特质，都吸引了无数的骨灰级玩家。烈山这个职业可谓召唤、狙击和陷阱均有特长，可以说是小小万金油啦！



本文博采众长，给大家奉上一套主要给新手升级为主PK为辅的加点方案，抛砖引玉！

烈山从高伤存活的群攻PvE出发，给出了一个比较实用的群怪技能，同时加点中同时强化了召唤，每个阶段都有不错的召唤可以辅助升级。

由于技能点的缘故，所以只能具有一种控制技能，虽然这个加点偏重于升级，但是遇到强者，也绝对不是任人宰割的弱者。

考虑技能点150，天书点48点的情况。技能点充足而天书点短缺。下面就是加点的基础加点：

一重：

风鸣矢3 矫健6 风行者3 狐影术7 丰沛6 烁空劲3 苍原狼9

共37点

本重将被动点加满，是为了属性。放弃了疾如风这个技能，它性价比也比较低，而狐影术只是为了初期冲级时使用，可以部分替代坐骑的作用。

二重：

凝血矢3 眩光矢5 空行1 空灵闪9 通明心3 雷泽牯9

共30点

雷泽牯应该说是最具有PvE价值的召唤兽了，比人物本身高9%的攻击，在人物仇恨是最高的时候（人物加上各种装备攻击肯定会比召唤兽高），防御和血量都不是问题。

空灵闪可以说是性价比最高的群攻技能了，影响四个目标，用蓝确实节省，如果不是偏好群攻路线，这一个群攻技能就完全的一览众山小了。同时只要耗费4点天书点，空灵闪就可以影响6个目标，绝对是居家旅行群怪防火必备技能。

三重：

星月击3 固元术3 退魔矢1 邙山熊9 侵如火5

共24点

侵如火绝对是个练级的不错的技能，200真气就可以增加20s的级别一倍的攻击。而配合天书，可以减少10s的CD时间，如果天书点足够，还可以减少100点的蓝消耗，还是很划算的PvE技能。

而点了退魔矢只是在凑点罢了，如果不喜欢击退效果，可以换成3点梦梧桐，睡人的召唤兽也只能在PvP时使用了。



四重：

双飞火3 天衍阵5 镇龙击8 弧木经3 沙河龟9

共28点

镇龙击可以说是合欢的小旧梦，对于一个远程攻击的职业，可以将对方身上的Buff清理干净。但是加上天书也有20s的CD，稍显长。

五重：

三云龙5 大弈王2 轮回斩5 龙须虎5

共17点

没说的，烈山终极技能个个出色。

在上面的基础加点后，剩下了14点。此时完全可以强化流血、定身、昏睡或者魅惑中的任何一种控制。无论选择哪一条，召唤兽和人物技能加起来都是14点技能。还有一种选择就是完全放弃控制，将速度中的疾如风还有空行加满，只需7点技能，这时就可以强化一个群攻了，个人推荐四重技能赤乌坠。

下面就是基础天书加点。

花仙线：

虎须3 春华2

主要是增加宠物召唤时间，万金油。

神行2 乘云2 灵言2 魁星3 荣光2

共16点。推荐了中路增加速度的天书，同时荣光是大弈王的绝佳强化。除了定身控制技能之外，其他都可以在花仙最右边的支线中找到强化技能。



弓神线：

血锋3 弦歌2 灼目3 猎魔3 技穷3

共14点

主要是强化镇龙击的路线，最后可以达到20sCD，75%概率。这是对远程狙击必备的技能。但是天书点也确实比较耗费。

兽王线：

风萧3 灵体2

灵体是被动加攻击技能，必加，没什么好说的。

凶狼2 奎牯2 威熊2 玄龟2 怒兽2

前面的技能加点已经强化了最终的召唤兽，没有道理投入技能点的情况下不加强天书。并且10点天书各有特色，是性价比非常高的一条。

共15点。

以上几条天书共45点，在比较推荐配合前面加点的基础上，可以适当取舍。剩下的3推荐加到弓神技穷的后面几点，毕竟是辅助高级技能的天书，比其他初级天书更具性价比。

本套加点侧重了召唤类型的技能，基本放弃了增益类的技能。

由于需要吟唱，同时增益效果通常与级别相关，在新手级别不高的情况下还是不推荐的，但是在级别成长之后洗点，如果要做狙击类型为主，则适当放弃群攻加强增益技能，天书相应的可以变动，这个难度不大，各位玩家可以自己到《诛仙2》中一探究竟，体验妩媚狐族的多变玩法。

《轩辕传奇》，盛装下的火焰



在XY.QQ.COM这个域名出现时，很多人开始猜测腾讯这款新品，2009年ChinaJoy上，《轩辕传奇》终于正式亮相，通过官方放出的动画和短时间的封测，用一句话来概括这款游戏就是：盛装下的火焰。

游戏名称所示，这是一个围绕着“轩辕剑”展开的故事。水神共工在败于火神祝融后，愤怒之下撞倒了支撑天地的不周山，为救人间疾苦，女娲动用五行之力炼制神石弥补了天痕，同时将五色神石之力灌注于神州之上。五色神石各守一方，衍生出五族，其中以黄帝轩辕为首。然好景不长，大地南端突然出现魔尊蚩尤一族，征讨四方，剑指轩辕。

一番大战后，两位强者均失去踪迹，以五色神石铸成的轩辕剑也不知去向，各氏族遍寻不获，唯剩禁忌之地山海界未曾踏入，能够驱动五色神石的天命者，出现了。



盛装般绚丽

游戏画面并未采用我们熟悉的传统水墨画风，而是以浓郁的色彩搭建了一个“盛装”世界。无论是人物造型、技能效果，还是场景设计，很难给它归类为某种风格，正如我们很难定义什么是中国古代玄幻一样。在这个前提下，《轩辕传奇》的画面特点便是盛装般绚丽。

不同于韩式美型，也不同于西方写实，《轩辕传奇》给人的感觉就是颇有创意。比如意想不到的武器模型、结构复杂的职业套装、异想天开的城池山门，包括官方网站那个圆滚滚、充满邪恶气息的怪物，都能看出《轩辕传奇》这种对视觉效果的定位。

火焰般的战争

腾讯游戏将《轩辕传奇》定义为“战争网游”。主要包括PvE和PvP两个部分。其中最吸引玩家的当然还是PvP方面的攻城战，这也是此刻游戏的核心内容。

从动画可以看到，《轩辕传奇》的城战不再是密密麻麻一群人的混乱攻击，庞大的城池可以让玩家迅速找到属于自己的战场，正面进攻还是伺机偷袭，享受冲撞快感还是在远方将致命魔法投入敌军？这里的攻城战也不再是“人多便会赢”，职业分工明确，阵法选择多样，辅以别出心裁的攻城器械，两军一旦对垒，谁也无法停止。得力于优秀的画面效果，攻城战完全就是场光影效果的show场，整体效果极度震撼，完美诠释“华丽战争”四个字。



新一代战争网游

由于喜爱PvP的玩家极多，以“战争”为卖点的游戏也就层出不穷，不过像《轩辕传奇》这种纯粹以“战争”为游戏核心的作品还不多见。所有游戏内容和程序设计，都在围绕着“战争”进行，通过画面、技能、场景等层面，全方位地成功营造出“战争气氛”。正如官方介绍所说，“我们欢腾的青春岁月，就是要打破一成不变的枯燥生活，因为攻城和掠地，我们的青春才能如此不羁，梦想才能如此肆意。”



盛大成秋季招聘最佳雇主 汇众学子坦言游戏成才路

高校招聘盛大炙手可热

日前，刚刚从纳斯达克归来的中国互动传媒巨头盛大对外宣称，“今年的秋季招聘，盛大旗下4家上市企业均有岗位需求，另外，盛大文学、盛大音乐等其他盛大集团主要项目也会一同参与。同时，不同业务领域的将近50名高官也会亲自到场面试人才。”

而此前，盛大分拆游戏业务在美国纳斯达克全球精选市场挂牌交易，至此，盛大旗下已经有四家上市公司，分别为在美国上市的盛大网络（集团母公司）、盛大游戏、华友世纪和在韩国上市的Actoz，成为上司公司最多的中国互联网企业。

“这也就意味着，盛大成为有史以来第一家联合4家上市企业共同招聘的集团化企业。”

业内人士认为，相较其他上市企业，盛大提供给应聘者更大的资源和空间，1次面试就可能获得4家上市企业的青睐，应聘者拥有更多的机会，并能在多方面为自己的职业生涯定位。

应届生如何 定位自我？

“中国游戏、动漫等互动娱乐行业作为朝阳行业，专业人才匮乏是一个不争的事实。也正因为此，市场给予了年轻人更多的空间与机遇。”

作为国内权威的数字娱乐职业教育机构，汇众教育一直密切关注中国游戏、动漫行业人才需求及人才走向。专家们指出，诸如盛大、腾讯等一些知名网游企业，一直注重人才积蓄及培养，为应届毕业生提供系统的岗位培训、牛人通道、管理培训生等多项应聘渠道，帮助毕业生更好地定位自我，规划自己的成长蓝图、明确职业目标，是大学生眼中的理想雇主。

但专家们也不忘提醒，拨开产业滞缓的表象，埋藏在人才匮乏症结的深处，是目前现有的游戏从业人员中高质量的精英人才的稀缺。而传统高校教育中重理论、轻实践的积弊，也阻碍着绝大多数毕业生前进的步伐。“因此，经验、阅历缺乏的应届生如何在高手林立的人才竞争中胜出，才是问题的最关键。”

注重经验赢战职场

关于这样的论断，专家们认为，毕业学员张言的经历或许更具说服力。

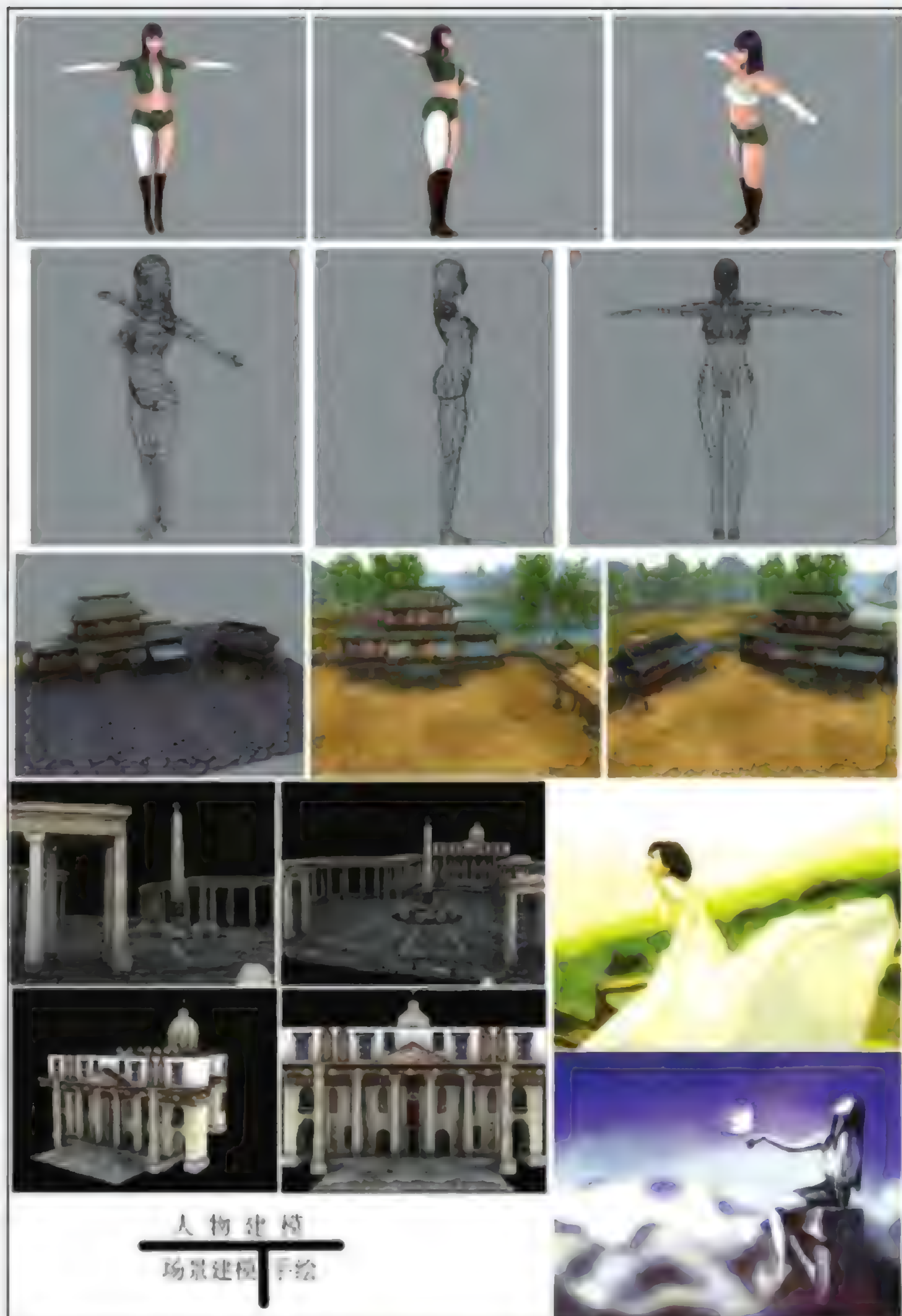
本科计算机专业的张言，如今已经就职于山东知名的动漫游戏企业，从事游戏开发工作，试用期就已经享受工作一年的员工的薪水待遇。但刚刚毕业时，情况却恰恰相反。当通过亲戚、朋友等各路关系，千方百计得到的一次面试机会也失去的时候，他痛苦地意识到：“因为没有经验，自己根本找不到工作。”

因此，张言毅然来的汇众教育济南动漫游戏学院，开始了为期一年的学习。并于今年9月份在就业老师的推荐下，凭借在校期间积累的大量的项目经验进入心仪的企业。

因此，他认为，“1年的专业培训让我从一个学校一般、除了学位证和四级证，其他什么都没有的普通大学生，蜕变为拥有实战经验的专业技术人员，最终实现了自己的价值。”自己的经历再一次证明，机会永远属于有准备的人，也只垂青靠自己的“思想”绕开障碍的人。

编后

中国软件行业协会游戏软件分会副会长刘金华曾表示，目前我国的游戏产业是具有良好发展前景的朝阳产业，但就整体而言，游戏软件开发人才显得比较缺乏。



汇众教育学员作品

因此，作为国内游戏专业人才职业教育领军品牌，多年来汇众教育积极推动中国游戏人才培训事业，秉承先进的教育理念，坚持从国内动漫企业需求出发，借鉴国外先进的技术经验，再回归本土化的过程，以严格规范的教学管理和完善的就业服务，为中国动漫、游戏产业输送了大量优秀的专业人才。

目前，汇众教育在亚洲（包括香港、马来西亚）已拥有30多家直营培训中心，超过1500名在职员工，培养学员遍及全国70%以上的游戏动漫企业并成为企业的技术骨干。在2009这个中国游戏产业的转型期，其推出的国内首个高端动漫人才培养方案——“云培训”体系，更担负了助力产业腾飞的使命。

汇众教育官方网站：www.gamfe.com


汇众教育学员作品

“漫步者·感恩节”

活动时间
2009年11月15日～2009年12月30日

谢谢您！亲爱的4000万漫步者产品用户！

您的信赖与选择，相伴着漫步者十几年来每一步的成长；您的厚爱与支持，我们永志不忘！

2009年11月15日，漫步者感恩节活动为您启幕！活动期间，我们每天都将为漫步者老用户送上最新款产品。热情欢迎漫步者新老用户参与活动，分享您与漫步者的故事，见证和关注漫步者的成长，赢取漫步者为您奉上的感恩大礼！

活动官方网址：www.edifier.com



网友参与活动要求

网友参与活动，需按规则填写相关资料，包括：产品型号、序列号、购买时间、购买城市、个人身份证号、联系电话，并上传产品照片，以及使用心得、感言、建议等。

奖项设置

幸运奖： 活动期间，我们将每天抽取1名用户获得漫步者新品：R2000T、M3PLUS、M33PLUS、E3350、S2.1M、C2，共6种型号。每周产生7个幸运中奖者，将固定一个型号进行抽取，每周更换一个型号。媒体传播中可以本周奖品专栏介绍。

纪念奖： 每周还将产生20名纪念奖，奖品为价值漫步者耳机产品，型号待定（视耳机新品上市情况，可选择6款不同型号产品）

特等奖： 活动结束后我们将抽取并公布3名特等奖获得者，奖品分别为价值2000多元的漫步者高端产品M360、S2000、M500（有先后顺序）。评选标准为活动参与者中购买时间最早且还在正常使用的三位漫步者音箱老用户。同时，我们在提供高端漫步者产品的同时，还将以1000元现金回购三款老产品用以收藏保存，以见证漫步者在十余年里的进步和坚持。

评选方式

1.评选的首先条件是用户的信息完整及产品的序列号等经验证无误；

2.稿件上传时间为11月15日至12月30日晚24：00时

3.以参与活动者产品购买早晚以及上传资料的内容进行综合评定，选出每天一位获奖者；每周抽奖选出20名参与奖获得者获得耳机奖品；活动结束后，统一评选出三名特等奖。



奖项公布：

1.每周一进行上周稿件的评选，评选出上周中奖者7名，并于周二公布；

2.漫步者抽取出获奖者后将及时将信息传达给各协办媒体，并监促其将获奖信息上传相关网站；

3.获奖信息包括：获奖者姓名、所在城市、产品型号、购买时间、稿件内容、手机号（隐藏）、身份证号（隐藏）等。

奖品发送：

获奖者确定后，获奖名单及相关信息将刊登在官网及协办方网络上。获奖用户可在漫步者各地指定经销商处领取奖品，然后由公司补货。无法直接领取，可由公司安排就近递送。











政策扶持成“源”动力 上大CIA动漫教育创就业奇迹

原创出版扶持计划出炉

日前，为贯彻落实《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》，国家新闻出版总署2009“原动力”中国原创动漫出版扶持计划启动仪式在京举行。对于这一次国家新闻出版总署推出的这样一个扶持计划，与动漫出版息息相关的各方反响热烈。

据悉，“原动力”中国原创动漫出版扶持计划以“凝聚动漫资源、展示原创成就、培育本土力量”为宗旨，旨在对优秀的动漫出版原创作品及相关人员、单位进行资金扶持，推动更多原创动漫作者(团队)投身原创动漫出版事业，提高创作水平，扩大市场影响。业内人士认为，“‘原动力’扶持计划的实施，标志着对以往扶持动漫产业政策措施的继续和深化，也标志着新闻出版总署在更为系统、更有重点和更加规范的新起点上扶持动漫产业发展的开端。”

动漫振兴搭乘政策快车

国内数字艺术权威教育机构、上海大学CIA数字艺术教育中心专家认为：“近年来政府在‘硬件’及‘软件’方面的扶持成效显著，而作为国内创意文化产业主力军的动漫企业更是受益匪浅。”

据最新发布的《2009~2012年中国动漫产业投资分析及前景预测报告》显示，2008年全国制作完成的国产电视动画片共249部131 042分钟，比2007年增长28%。2009年初，总投资600万元人民币、由广州原创动力生产的动画电影《喜羊羊与灰太狼》票房逼近9000万元人民币，不仅刷新了国产动画电影的票房纪录，也远远超过了2008年的《功夫熊猫》，为2009年的本土动漫产业打响了“翻身”第一战。

同时，上大CIA的专家们指出，“我国的动漫市场蕴藏着千亿级的市场规模，而现在远远未达到这个水平，动漫产业市场空间极其可观。”截至2008年底，全国已陆续建成了20个国家级动漫基地、30多个动漫产业园区，为各地原创动漫孵化人才;同时，各类动漫会展、动漫赛事也将产业人才培养和交流提上日程。

就业奇迹展现市场需求

不过，一直以来，国内动漫专业的毕业生不少，但创意性高端人才十分匮乏，整个行业存在“重制作、轻创作”的缺点，直接影响了动漫创意与制作水平。

“2009年至今，即使在经济低迷时期，动漫、游戏企业的人才争夺战也从未停止过。”

据上海大学CIA就业老师介绍，“作为国内经济的龙头城市上海，向来是动漫企业争夺人才的重镇。”

自2003年以来，上海大学成教育学院联合著名数字艺术教育机构CIA，一直坚持用重点大学的规范教育资源融合优秀数字艺术企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。6年来上大CIA培养了5000余名高端游戏动漫人才，办学规模和就业率在国内名列前茅。

专业教育打造产业“源”动力

而作为招聘方的人事主管也有自己的看法，“一直以来，我们都在为寻找人才而苦恼。而一个合格的动漫人才，需要有完整的知识结构，良好的文学功底，兼具艺术性和技术性。因此，我们对培训机构的行业经验、师资力量、教学模式提出了更高的要求。”

针对国内动漫产业振兴所面临的人才困惑，上海大学CIA密切关注市场需求，紧密结合产业发展和企业需求培养实用型人才。同时，校区为动漫企业定向培养人才，凭借自主研发的CIA数字艺术教育体系，与全国上千家动漫游戏公司合作，全力打造了学生与企业沟通的无障碍通道。

如今，上海大学CIA已连续为我国动漫行业输送了大量优秀的专业人才。企业招聘方负责人认为，“正是凭借上海大学CIA所强调的切实强化专业技能、积累丰富的项目开发经验，以及学员所表现的优秀的职业素养，征服了我们。”

友情提醒

应广大家长和学生的强烈要求，上大CIA决定在交通十分便利，环境优美的上海大学延长路校区举办第32期高级游戏动漫精品就业班（一年制），开学时间为2009年11月。本次招生将限额120人，其中游戏影视动画专业60人，游戏程序设计专业30人，视觉时尚设计专业30人。只要对游戏制作、动画制作、室内设计、会展设计有兴趣的青年，都可以报名。目前上大CIA32期的招生工作已经启动，招生现场十分火爆。

详情可登录www.shucia.com




你是否来过这里？最熟悉的地方是否也有你没注意过的风景？你是否已经遗忘了它们？
这是《魔兽世界》中哪个地图的哪个区域？每期的优游网书封底都会刊登一张你既熟悉又陌生的《魔兽世界》风景图，请广大读者来猜猜这是哪里，记住，不但要求说出这张风景图所在的地图，还要说出具体区域，将你的答案告诉我们（linxiao@popsoft.com.cn，“魔兽地图竞猜活动”收），将有机会获得一包（15张）《魔兽世界》集换式卡牌，敬请广大读者关注！
下期优游网书推荐：北裂境声望解说及奖励、北裂境副本概述。

头牌新闻

新闻出版总署明确网游前置审批唯一管辖权

■本刊记者 冰河

2009年10月9日，新闻出版总署在北京和上海两地同时召集全国网游企业，当众宣读并下发文件，强调对网络游戏前置审批及境外著作权人授权进口网游审批的唯一管辖权。文件指出，凡未经新闻出版总署前置审批上网运营或审批后擅自改变内容的网络游戏，都将被责令停止运营服务。这份名为《关于贯彻落实国务院〈“三定”规定〉和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（以下简称《通知》）的文件，由新闻出版总署、国家版权局和全国“扫黄打非”工作小组办公室于9月28日联合下发。



《魔兽世界》或许又要面对新的停服

此前的9月16日，中央编办在对文化部、广电总局、新闻出版总署“三定”规定解释通知中称，根据“三定”规定，文化部负责动漫和网络游戏相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管，国家新闻出版总署负责在出版环节对动漫进行管理，对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。但“网络出版物”的定义此前尚存争议，对此，《通知》规定，将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务，是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批，新闻出版总署是中央和国务院授权的唯一负责网络游戏前置审批的政府部门。对于未通过前置审批的网游，《通知》要求，“一律不得上网，电信运营企业也不得为其提供互联网接入服务”。新闻出版总署审批过的网游，“任何部门不再重复审查，文化、电信等管理部门应严格按新闻出版总署前置审批的内容管理”。

在明确其对管辖权限之外，《通知》还对网游特别是境外著作权人授权进口网游的运营进行了具体规范，《通知》指出，新闻出版总署负责进口网游的审批。未经审批者将依法取缔。经新闻出版总署前置审批或进口审批过的网游，变更运营单位后，须重新办理前置审批或进口审批手续，“自运营单位变更之日起至重新获得批准期间，网络游戏应停止一切运营服务”，否则按非法网络出版处理。此外，经过审批的网游增加新版本、新资料片或更新内容，必须重新履行前置审批或进口审批手续。这一部分相关内容可能影响网易《魔兽世界》商业运营的存续。而网易《魔兽世界》至今未有消息获新闻出版总署审批通过，或主要因为该公司与暴雪合资公司的相关细节尚未调查清楚，相关合资合同文件至今尚未经主管部门查实。由于《魔兽世界》已于9月19日正式收费运营，因此未来可能面临新闻出版总署的严厉处罚。

此外，新闻出版总署将在年底前对网络游戏前置审批和运营情况进行一次全面摸底和清理，凡未取得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证的企业，一律不得从事网络游戏出版运营服务。P

晶合热点

盛大游戏登陆纳斯达克

2009年9月25日，由盛大网络分拆出的盛大游戏在美国纳斯达克证券交易所公开发行，获得发行规模10倍以上认购，成为今年以来美国最大规模的首次公开发行。盛大游戏发行8350万股美国存托股份（ADS），每股定价12.50美元，位于10.50美元～12.50美元的定价区间高端，总发行规模为10.44亿美元。由于投资者十分看好盛大游戏的发展前景，认购订单金额超过其发行规模的10倍以上，达100多亿美元。如果不行使超额认购，盛大游戏的母公司盛大网络将持有盛大游戏71%的股权，同时拥有96%的投票权。



卫生部称电击治网瘾管理由工商部门负责

2009年10月10日，卫生部疾控局负责人孔灵芝在新闻发布会上表示，目前国际和国内都没有明确将上网的所谓网瘾作为独立的精神障碍的诊断标准。对于网瘾，我国现在也在研究之中，没有把它作为精神障碍的特有诊断。但对于其中的治疗措施，如“电击治疗网瘾”等，由于相关机构并未在卫生管理部门注册，不是一个医疗机构，应该本着谁审批、谁监管的原则，由工商部门注册的，应该由工商部门进行管理。如果涉及非法营业或对青少年的人身攻击和伤害，就应按照有关条款进行管理，如果涉及扩大宣传等问题，应该按照广告法或其他法律进行管理。

新浪金山联合运营《剑侠世界》

2009年10月10日，新浪和金山软件共同宣布，双方将联合运营金山旗下2D武侠网游《剑侠世界》。《剑侠世界》是金山历时三年研发的一款2D武侠题材网游，曾在内测阶段创下29.8万人同时在线的行业记录，该游戏已于2008年公测，日前刚刚推出最新资料片“武林世家”。2009年1月，金山曾与盛大就联合运营《剑侠世界》达成合作。据介绍，金山和新浪将本着“资源互补、收益共享”原则联合运营《剑侠世界》，新浪利用自己的媒体平台进行推广，携手金山开展多项市场活动，促使普通网民转化为《剑侠世界》用户。同时，金山将一如既往地发挥研发

优势和运营技术，为新浪提供最优质的游戏内容。金山方面表示，《剑侠世界》是金山软件主推的网游产品之一，由西山居《剑侠情缘》原班人马耗时三年制作，优秀的产品质量使它极具盈利潜力。同时，作为国内首屈一指的门户网站，新浪拥有海量的用户群，双方合作能将风险降到最低、市场做到最大。

联合运营是近年来网游行业出现的全新运营模式，其具体的运作方法是：游戏版权拥有方将游戏授权给多家运营商运营，运营商向版权拥有方支付运营收入分成。

GDCchina游戏开发者大会开幕

2009年10月11日，为期3天的GDC China 2009游戏开发者大会在上海国际会议中心拉开帷幕。68家国内外相关厂商赞助及参展，其中包括Intel、AMD、Crytek、Emergent、Dolby、中国电信、盛大、腾讯、网易、乐升科技、暴雨、久游、九城、金山、巨人等一批国内外知名企业。本次游戏开发者大会包括2个主会场，4个分会场，2场全天的教程，共计57场的演讲，几乎涵盖游戏开发领域中所有内容，从在线游戏开发和业务，到游戏国际化与合作；从音频技术、视觉艺术到手机游戏、独立游戏等内容，是中国游戏开发制作者的一次盛会。

暴雪公布战网绑定最后期限



暴雪近日通过《魔兽世界》欧美官网分别公布了战网账号的最后绑定期限，玩家必须在12月12日前将已建立的游戏账号绑定战网账号，否则无法登录游戏。而好消息是，所有将游戏账号绑定战网的玩家将收到一个企鹅宠物。12月12日之后建立的《魔兽世界》游戏账号将自动绑定战网账号，并直接在游戏中获得一个企鹅宠物。

COG 2009中国网游竞技大赛结束

2009年9月26日和27日两天，COG2009 17173第二届中国网游竞技大赛（以下简称COG）决赛在北京拉开战火，经过两天角逐，四款游戏六个比赛项目最终决出冠亚季军。本次比赛共有四款竞技网游参与角逐，分别是《战地之王》《地下城与勇士》《QQ飞车》和《QQ炫舞》。“QQ炫舞个人赛”中，冠军由唯一的女选手——使用“反键”的“空空儿o. ._”以5次胜利的绝对优势斩获。《战地之王》的“王者”分别是季军“九阴白骨爪”，亚军“蓝色的七月”以及冠军获得者“n4.51aidR”。《战地之王》团队赛经过4轮决战后终于决出胜负，D9.Gaming以微弱的优势，险胜在WCG大赛中获得亚军的“PDS伊甸天堂上海支队”，摘取桂冠。



《QQ飞车》总决赛中，来自安徽淮南的王杰民一举夺得冠军。《地下城与勇士》个人赛中，游戏名为“持续走红”的莫永强选择的驱魔师职业取得冠军；游戏名为“疯狂萝莉”的张金龙和游戏名为“太妃糖”的李益初分别获得了亚军和季军。《地下城与勇士》团队赛堪称本次COG历时最长的一场比赛。3个战队进行了捉对厮杀，最终ST战队折桂，SM战队屈居亚军，GPS战队则获得第3名。



晶合新作

美国枪械厂商称将为Wii提供射击游戏



美国知名枪械厂商雷明顿（Remington Arms）公司日前宣布，它已经与视频游戏厂商Mastiff合作，把它的虚拟版本的枪支用于专门为Wii游戏机设计的狩猎游戏。据悉，这款名为“Remington Great American Bird Hunt”的游戏将应用于任天堂的主机平台上。日本视频游戏厂商Mastiff已经为任天堂的Wii游戏机出版“麋鹿猎人”（Deer Drive）游戏，并且将很快为Wii游戏机增加一款户外获得游戏“Shimano极限钓鱼”（Shimano Xtreme Fishing）。而雷明顿公司则以旗下的霰弹枪产品为军事爱好者所知，其发言人Marc Hill说，Mastiff在户外体育游戏方面的成功以及关注质量和细节使它非常适合我们的品牌。目前这款游戏业已在北美市场上市。

中游互动10月25日上线

中山数字娱乐产业发展有限公司斥资6000万人民币强势进入网络游戏行业，全资打造旗下大型综合网络（网页）游戏运营平台，中游互动（www.zdegame.com）于10月25日正式上线。目前，中游互动平台已汇聚《弹弹堂》《铁血英雄》等多款精品网页游戏，丰富多彩的平台上线系列送礼活动也在火爆进行中。了解详情请登录中游互动平台地址：www.zdegame.com。

《轩辕剑外传——云之遥》年底登场

大宇资讯著名的经典RPG《轩辕剑》系列，继2007年推出的《轩辕剑外传——汉之云》受到玩家好评后，研发团队“DOMO小组”经过两年的研发，预计于今年年底推出最新作品《轩辕剑外传——云之遥》。目前业已放出一段动画视频。据本刊消息，《轩辕剑外传——云之遥》的世界观与《汉之云》的故事背景相同，都是以汉、魏、吴三国鼎立，三分天下为背景。曹操死后，长子曹丕继立，强逼汉帝禅让，终于公元220年正式篡位称帝，国号“魏”；自称有汉室刘氏皇族血脉的刘备，誓言捍卫大汉王朝正统，也于次年称帝，国号仍为“汉”；而原本臣服魏国、受其册封为“吴王”之孙权，亦于公元222年宣告独立，并于数年后顺势称帝，国号“吴”。历史上的“三国时代”，于此开始。而主角幼时遭逢变故，流落荒野，幸得魏国前御史中丞徐庶所救，将之收为义子，抚养成人。十年后的少年如今已是名满洛阳的少年剑客，但为求精进，少年始终勤练剑术，希望有朝一日能以一身武艺协助恩师张郃，报效国家，但某一天张郃交给他一个任务，他和天下的命运就此发生了改变。关于游戏的更多细节，本刊将在未来进行跟踪报道，敬请关注。



晶合快评

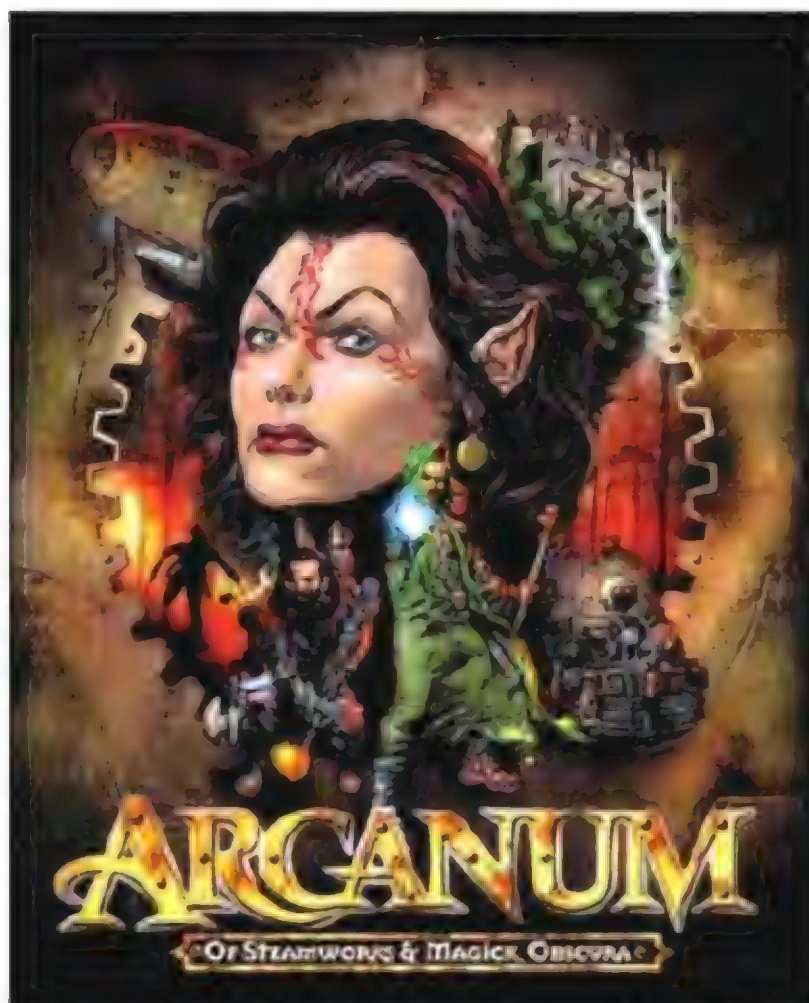
拆出的富翁和守望的穷鬼

■晶合实验室 北四环寻事员

盛大终于拆开了玩。继搜狐拆分游戏业务畅游公司单独上市后，盛大游戏IPO（首次公开发行）以区间上限定价发行，募集资金10亿美元并成功上市，是今年美国最大的IPO案。身具资本大鳄和互联网战略家特质的陈天桥向网络迪斯尼的布局终于又迈出了重要一步，盛大也同时成为拥有两家美国上市公司的又一家控股公司。“拆！”不知道笔者脑海中为何会闪现出这样一个字眼，就像每天上班穿过的胡同里，总是会圈出一个个白色的大字，刷在即将倒下的墙面上，下一个又该拆分谁？有人戏说是南派小生马化腾的企鹅控股，这家全球市值第3的互联网企业将会拆分为企鹅一号，企鹅二号……，成为一个抱团御寒的企鹅集团，也有无责任传闻说是光宇华夏、中青宝网分别将在美国和国内创业板上市。

不过人们的注意力似乎永远逐“利”而去，毕竟拆分或者上市了之后，又将涌现出一个个通过网游致富的群体。同身家过亿的美女CEO的笑容相比，即便是那些手持华谊兄弟影业公司创业板上市期权的明星和名导们，也丝毫没有什么可以值得骄傲的，毕竟，同属于娱乐经济，网游成就富翁的速度明显高于电影业，和网游相比，冯小刚、张纪中、李冰冰手里的那点市值真算不了什么。

一半是海水，一半是火焰。谈及国内的游戏产业或许不仅仅只有网游，单机游戏的冷落更显出“可怜闲叶，犹抱凉蝉”的深秋寥落景象。中秋恰逢国庆期间，于是走亲访友成为主要日程之一，与往年一样，因为从事行业的缘故，笔者免不了被正在上学读书的侄子外甥们索要游戏，不过今年似乎最为窘困，笔者翻遍了家中的正版游戏收藏，能拿出手的单机游戏实在是少之又少，一是国产单机游戏实在少得可怜，多数严重滞后于海峡彼岸的发售时间；二是这些80、90后的电脑迷们天天挂在网上，早就通过非正规方式获取了游戏，通关之后再次面对正版时，兴趣已经大打折扣。都说PC单机游戏日渐式微，这句话似乎不无道理，只是当这一切真真切切发生在自己周围的时候，才感知到现实的冷峻。不过近日还是有两条消息让人备感欣慰，一则是近日我国台湾省大宇资讯股份有限公司的DOMO小组（台北总部研发一部）宣布旗下轩辕剑系列的第十三款单机作品《轩辕剑外传——云之遥》将在年底同玩家见面，游戏背景和前作《轩辕剑外传——汉之云》一样是三国时代；另一则是数年前的一款优秀的单机游戏《奥秘》在近日被某民间汉化组汉化完成，对它的“机械和魔法并行”世界观深深着迷的玩家纷纷在论坛报以感谢之情。



没得玩的代价就是捧出8年前的游戏汉化后当神作



没事找事的北四环寻事员

在笔者看来，这两件事情都很有意义，都说中国的游戏公司为了给股东创造的价值最大化，那些数年前曾高喊着为单机游戏玩家服务的公司纷纷走上Online的“快钱”之路，反倒是最后被玩家指责了多年的大宇却还在固守着单机游戏的最后阵地，这让笔者想起了姚壮宪和蔡明宏两位值得尊重的同行，虽然大宇公司在全面转型网游的路途上命运多舛，但至少还没有完全摒弃单机玩家的需求，让“仙剑”和“轩辕剑”还能继续在单机游戏的世界中得以传承，所以说，这一次“云之遥”所承载的意义远远超过游戏本身。《奥秘》的汉化更让人有些意外，一款在玩家眼中8年前发售的游戏，连国内代理发售公司武汉奥美电子都已经变成了灰的游戏，却被玩家记挂了起来，被“认真”了一回，虽说民间汉化一直处于产业中一个尴尬的地位，还要经常面对开发代理商的侵权诉讼，但玩家的需求以及半民间的存在方式也在积极同时又消极地影响着单机游戏行业的发展，在笔者看来，单机游戏的迅速萎缩而玩家的巨大需求才是《奥秘》汉化的真正动力。说白了就是一句话，单机游戏玩家会耷拉着脸和你说“没有游戏可玩”，却不想自己多年养成的消费习惯早已经把产业毁到了今日的境地。即便有人掏出几年前的箱底，重新认真涂抹一番，也都会被格外重视一下。

同网游企业相比，那些固守单机游戏制作领域的人肯定清贫得很，同样辛苦一年做出的游戏，可能创造的价值还不如网游企业闭着眼睛睡觉一晚上的营收。一边是单机游戏巨大的消费需求，一边却是单机游戏企业入不敷出惨淡的经营，陷入了这个怪圈才导致同一行业中出现网游单机冰火两重天如此巨大的差距——一边是拆出来的越来越多的网游富翁，一边是越来越清贫守望单机游戏的穷鬼，当然，这话说的夸张了点，只是该富的不该富得这么快，穷的也本不应这么穷。P

（漫画作者：阿克斯纳克粒塔）

游戏，充满活力
——Tokyo Game Show 2009掠影

■本刊记者 张帆



Game Show，电玩展，多么美妙的名字。

亚洲规模最大的游戏展、厂商们的另一个战场、玩家们的又一次盛宴、游戏媒体的新焦点，在几个以黑暗为背景的大厅里通过各种声光刺激、互动游戏和众多令人振奋的信息和精心准备的赠品让观光者流连忘返的美妙经历……或者随便用其他什么亲切的词语和复句称呼它、描述它、赞美它……这就是Tokyo Game Show，它意味着日本游戏文化一年一度的自我展示与游戏机平台大作、新作宣传信息的集中爆发。每次东京电玩展总是会带来新一轮厂商之间的明争暗斗、玩家们的集体狂欢、来自业界的分析反思，从来就没有一个环节是次要的，每当节日到来，所有人都会自然而然找到并出色扮演自己的角色。酒神狄奥尼索斯向狂欢的人群倾洒甘醇的葡萄酒，智慧与工艺女神雅典娜祝福着庆典的队伍，可惜古希腊诸城邦间的智者与祭司未曾创作出一位能够司掌电子游戏的神灵，不然这样的日子肯定会更加光彩夺目。



临时居住的酒店位于新宿歌舞伎町，房间的窗口正对着一家大规模的柏青哥（弹珠台）游戏店，不远处还能看到一家TATIO STATION街机店

就连平时总是蜗居在不见天日的地穴中的我，这一次也没能抵抗住彼岸妖艳光芒的诱惑，赶在展会开幕前夕飞往日本，在憧憬与忐忑中期待着9月24日的到来。



主办方提供的场馆地图。根据之后官方公布的入场人数信息，8个展厅在商务日两天内分别涌入了27 435人和24 805人，开放日入场人数更是高达61 138人和71 852人，到处都排长队，拥挤不堪。当然，主办方和厂商都是很乐于看到摩肩接踵的人群的

节日来临。TGS的仪式总是先于狂欢，为期4天的展会前2天是商务日的规矩没有任何变化，24、25日内，展会只对携带“Guest（嘉宾）”“Staff（工作人员）”和“Media（媒体）”挂牌的人员开放。尽管如此，场馆内也丝毫不显得冷清，至少从第一天开始，所有的热门游戏的试玩处就一直排满了人，想接触任何一款会让你“看一眼就忍不住想玩一玩”的，或是“TGS之前就是媒体关注焦点”的游戏，就需要至少40分钟的等待——这时那些以小队甚至团队为单位入场的人就占尽了便宜，分工轮值不亦乐乎，而孤身一人Solo的我不可能为满足一己私欲而放下主线工作任务到任何一个展台前无所事事地等待几十分钟。在各个展台前不停奔波的收获与动辄排队一小时、试玩15分钟的收获相比尽管显得浅尝辄止，但也相对全面许多。

展会总览

一个较为普遍的说法是：本届TGS的规模又“缩水”了。官方统计数据显示：参展厂商数量、游戏数量和游客数量都比往年有所下降，但展会本身丝毫没有因此显得萧条，质量也并不让人失望。同时，我国台湾省游戏厂商的参展和北京众多厂商的集体参展会让没有家用游戏机和掌机的国内PC游戏玩家和网游玩家们也能够认出熟悉的面孔。此外，除了游戏厂商，一些游戏周边产业，例如日本游戏培训机构的大规模参展和与商业无关的“游戏科学博物馆”的诸多展位都令人眼前一亮。

最后，在去年的TGS2008上还在坚持“发挥余热”的PS2主机平台这一次已经基本退出了历史舞台——哦，或者应该说只存在于“历史舞台”上，从2005年次时代主机纷纷亮相到TGS2009 PS2只被用于“考古”，“次时代”终于宣告完全取代了上一代主机的家用机游戏市场。仅就这一点而言，电子游戏产业的前进趋势还是很明显的。

TGS 2009的主题是“GAMEは、元気です”，对应的英文是“Game, It's so energetic!”“游戏充满活力”所反映的乐观态度也与往届无异，毕竟游戏业作为新兴产业在世界的大多数地区一直都在蓬勃发展——且不论游戏品质如何，至少反映在经济层面上的都是毫无悲观余地的。作为电玩文化中心之一的日本更是要借助这一发展相对成熟的优势产业来对抗经济危机并维持经济系统的健康有序，一个如此年轻、重要的产业如果不是充满活力，那倒真是不可思议。

另外，你也许见过一些“比起游戏，似乎更热衷于真人PK”的玩家，他们往往执着于游戏之外的胜负输赢：一款游戏比另一款游戏、一种主机比另一种主机多卖了几份也能成为他们衡量胜负的标准之一，这些玩家有着各自支持的厂商，并把自己的自豪感与厂商牢牢地捆绑在一起，会在厂商的年终财报上赌上自己的人格尊严……这些人总是会发起这样的话题“谁是TGS 2009的赢家？”然后为了“索尼赢了！”“呸！微软哑然失笑！”“啐！任天堂笑而不语！”争个头破血流……事实上，尽管商战从未停止，但厂商们至少在弥漫在TGS现场的硝烟中追求的并不是置对手于死地——每一家都有付出，每一家都有收获，TGS的精神从来就是和TGS现场试玩的精神一致：只要参与，总会有赠品，2009年的东京电玩展上仍然没有输家。赢家呢？至少敢于在会场上向来自世界各地的观光者展示自己的厂商都战胜了过去的自己。



“游戏科学博物馆”的展位之一，无愧“博物馆”的称号，除了摆出战国知名武将的盔甲之外，还陈列了诸多历史文物的复制品，当然也少不了游戏，两大战国主题无双类动作游戏《战国BASARA》和《战国无双》均在此设立了游戏试玩处——当然不包括新作《战国BASARA3》和《战国无双3》



TGS会场附近的海滨幕张站内，SEGA几乎买下了全部的广告位，到处都是《永恒的终结》的广告海报

部分参展厂商展台介绍

（由于版面限制，无法兼顾所有厂商）

微软（Microsoft.CO.,Ltd）

微软当然不会在TGS上展示新的Windows系统和Office（这笑话真冷），这里只有Xbox 360！



微软在TGS的主题只有一个：Xbox 360

《胜利11人2010》《真三国无双——联合突击Special》《猎天使魔女》《刺客信条2》《失落的星球2》《永恒的终结》……凡是跨PS3、Xbox平台的游戏，在微软的展台处应有尽有，而且空间充裕，试玩处排队的长度远远短于游戏制作商试玩处排队的长度，我在微软展台转悠的时候不止一次地见到几个大叔指着《猎天使魔女》的试玩台抱怨“刚才为什么要在世嘉那边排队”“我怎么没先来这儿”。对应PC、Xbox平台的作品《求生之路2》的试玩处人气明显高于其他地方，每次试玩排队时间在40分钟以下时就意味着离当天闭馆时间不远了，有趣儿的是，我总能看到试玩的队伍里夹杂着一个Boomer或是一个Hunter模样的玩家，可惜现场不允许抽烟，不然我还能看到Smoker……这些真的是玩家，不是Cosplay。

微软这次的Xbox 360试玩中心宣传不够到位（至少在最初的两天商务日是如此，开放日就无所谓人多人少了，因为到处都挤满了人），宣传的重点是在试玩展台之外——于E3正式公布的Project Natal技术在TGS上得到了力度空前的宣传，当然也得到了空前的关注。这次微软请到了KONAMI的小岛秀夫和CAPCOM的稻船敬二两位王

牌制作人为Project Natal“说几句好话”，于是两位分别表达“这技术又新又棒我很喜欢”“这技术有创意有开创性我很期待”之类的客套话。当然，务实的事也少不了，微软同时一口气公布了由12家游戏开发大厂组成的Project Natal合作伙伴名单。技术开放尚未完成、仅处于起步阶段的Project Natal已经得到了充分的重视，而且也没有夭折的可能。根据目前的表现，可以看出它的技术含量确实很高，只有喷子会用“EyeToy加强版”这种说法来贬低它，但这样的视频音频识别技术应用到游戏操作上能否引起革命性的影响还需要进一步观望。



嘿，看到那个挎着adidas包的Boomer了吗？

NBGI
(NAMCO BANDAI Games Inc./D3PUBLISHER Inc.)





高达和《铁拳》的1：1真实比例模型，吸引了所有人的目光

NAMCO意味着什么？《铁拳》！BANDAI意味着什么？高达！NBGI的展台是TGS现场极少数不靠Show Girl也能营造出极强的表现效果的展台，真实比例1：1还原的高达RX-78-2头部模型和1：1真人大小铁拳格斗模型都相当抢眼。NBGI的展台并不是只有高达和铁拳，对于国内PC游戏玩家而言这个陌生的名字在家用机领域内可是了不起的角色——NAMCO除了《铁拳》系列之外，还是《传说》《太鼓达人》等系列的缔造者，而BANDAI除了做《高达》系列游戏和做玩具之外，更是大多数知名日本动漫改编游戏的……始作俑者，很多日式的动漫改编游戏的“雷”度就和欧美电影改编游戏的“雷”度一样高，其中相当一部分都是BANDAI干的好事，不过话虽这么说，这次对应PS3/Xbox 360平台的《龙珠》和对应PSP平台的《火影忍者》都颇有诚意，短暂的试玩不足以做详细的评论，只能说这两个游戏再现动漫场景的感觉非常到位，但是作为格斗游戏的优势也仅限于此，因为这类游戏往往不能奢求严谨的系统或精细的平衡度——尽管如此，动漫原作的忠实读者还是会喜欢这个！我曾见一大叔于同一天在微软与NBGI两处展台把玩《龙珠》良久，但他一直选用弗利萨这个角色的心态我非常不能理解……嗯，除了这些之外，这个展台还展出了《魔法少女奈叶》《光之美少女》这样的作品，你会对这样名字的作品感兴趣么？

SQUARE ENIX
(SQUARE ENIX CO.,Ltd./Taito Corporation)



游戏未出，周边先行，《最终幻想XIII》的主题易拉罐和人物模型肯定会和游戏一样成为热门的商品

《最终幻想》系列的主题音乐响起，现场的所有媒体都把镜头对准了《最终幻想XIII》，《最终幻想XIII》的预告片、《最终幻想XIII》人物画像、《最终幻想XIII》周边产品……好吧，现在让我来告诉你《使命召唤——现代战争2》到底有多棒！

等等……为什么会是《使命召唤——现代战争2》？

因为《使命召唤——现代战争》系列的日本地区发行权是由SE拿到的，而这次《现代战争2》的展示区也是由SE搭设的。展台结构诚意十足，非常符合预告片中冰天雪地的气氛，大屏幕上循环播放的是游戏的预告片和开发人员访谈，每次播放到冰天雪地的那一段时展台还会有飘雪和喷雾效果，此外展台旁还摆放了一台雪地摩托车，可惜不能触摸也不能合影……哦，事实上TGS现场并没有公布太多《现代战争2》的新内容，甚至还没有TGS结束后一周内公布的信息多。在TGS结束后官方公布的新预告片中，游戏一反之前西伯利亚冰天雪地的场景，新战场换成了一


《使命召唤——现代战争2》的展台，布置得诚意十足，唯一的遗憾是不允许近距离拍照


ENIX《勇者斗恶龙》系列吉祥物史莱姆和SQUARE的《最终幻想》系列吉祥物陆行鸟高高悬挂在会场上空

片焦土之上的华盛顿废墟，片段中甚至包括一群美军进攻悬挂着美国国旗的白宫的镜头——嘿，这才是现代战争！

SE的展位布置和所起到的效果皆是两极分化，广受关注的作品《最终幻想XIII》和《王国之心》系列PSP平台新作《王国之心——梦中诞生》占据了最醒目的位置，而《前线任务——进化》《星之海洋4——最后的希望 国际版》则被安排在了不起眼的角落里一字排开，最悲惨的是被SE收购的TATIO和EIDOS，只占了一字排开的角落里一个更不起眼的位置……我直到展会结束后回顾展台位置的时候才意识到自己错过了可怜的TATIO和EIDOS，而当时没去挤FF XIII首次公布试玩现场的我被《星之海洋4》的工作人员热情地拉到门可罗雀的试玩台前一口气玩了半个多小时，不过试玩片段剧情并不出彩，场景和敌人种类也很单一，适应并厌倦战斗系统之后我准备离开，而工作人员还非常艰难地用假名发音说英语告诉我“玩一小时都没问题的”……此外，除了为防流感，想用多少就用多少，不想用还有工作人员会强迫你用的洗手液之外，SE没有为试玩“角落里的”这些作品的玩家准备任何赠品。

ACQUIRE（ACQUIRE CORPORATION）

可能有人会告诉你ACQUIRE在这次TGS上展出了PSP平台的《巫术》和《剑与魔法的学园2》，甚至还有一部PC平台的网络游戏《ZIPANG》，这是真的，但他这么说只可能是在徒劳地试图转移视线罢了。这次ACQUIRE虽然展台面积很小且没拿出看家作品《天诛》，但仍然成为了全场的最受瞩目的焦点之一，原因就是PSP平台新作《剑斗士——起源（Gladiator Begins）》……的Showgirl！该游戏的Showgirl共有两名，身不但有比其他Showgirl高出一头的身材，更有着挑战尺度的演出——穿着奴隶角斗士的暴露服饰，而且让工作人员牵拴在位于脖子位置的项圈的铁链绕着展台转圈，现场的情况是这样的：工作人员牵着该Showgirl走到哪儿，哪儿的相机和闪光灯就是一片沸腾，甚至把路过的和周边展台旁排队的人都引到了ACQUIRE自己的展台上。尽管如此，不需工作人员劝阻，拍摄者和参观者也非常规矩地保持礼貌的距离，并没有类似今年ChinaJoy“拍一下又不会怀孕”的尴尬事件发生。



《剑斗士》的Showgirl之一，另一位的演出尺度实在是过高，照片就不放上来了……

至于《剑斗士》的游戏本身，只是素质一般的作品罢了：玩家可以自定义自己的角色性别、体型，然后参与和其他奴隶角斗士的角斗，获胜并获得赏金，然后可以换取装备并触发剧情……并无亮点，但至少提供试玩的部分也说不出什么缺陷——游戏就是要还原角斗场的场景，所以你不能说战斗场景狭窄；对手都是没大脑的蛮子，所以你不能嫌战斗太简单（试玩时随便乱按就能取胜的战斗难度在正式发售时应该是会有所改善的）；玩家扮演的是一个奴隶，所以就别指望有什么自由度啦……这些都算不上是问题嘛。

好吧，最严重的问题是：自定义角色的形象美观程度比Showgirl差远了……

SONY（Sony Computer Entertainment Inc.）

专题写到这儿我才注意到索尼公司的全称里居然有Computer这个单词……这并不是在暗示电脑游戏玩家们“会有什么好消息”，我想说的是：它真是应该叫“Sony PlayStation Entertainment Inc.”才对。索尼的参展内容只与三台主机有关：PSP、PS3和PSPGo……哦？PSP和PSPGo不是一样的吗？不，至少索尼不希望它们被当成同样的主机——展台处有一



SONY展台的一角，记录了玩家（或者说摄影模特们）游戏时投入的表情

整排柜台都在展出PSPGo专用的配件，从数据线、充电器、色差线到耳机，没有一样是PSP和PSPGo能通用的！想通用？可以，索尼还贴心地准备了专门的转换配件，至于这价格嘛……买PSPGo的玩家当然不会介意啦！



买了PSPGo,还想用以前型号的PSP配件？当然可以！不过这代价嘛，嘿嘿嘿……

好吧，毕竟索尼还是很用心地在推广PSPGo这款新主机的，TGS现场所展示的网络付费下载游戏平台显得制作非常用心，对摇杆和方向键位置做出了很大调整的PSPGo实机操作的感觉没有想象中的那么差，但这台轻薄小巧的滑盖掌机握在手里的感觉总是不踏实——比如说总觉得手心流汗的话很容易就会损坏电路板……尽管事实上可能不会发生这种问题。

PS3试玩展台的重点毫无疑问是《最终幻想XIII》和《战神3》两部到目前为止仍然由PS3独占的作品——这两个游戏试玩队伍的长度也是最令人绝望的。相对而言，光荣的逆移植作品（从PSP掌机平台移植到次时代主机）《真三国无双——联合突击Special》与其他试玩队伍形成了鲜明的对比，我出示媒体证件和护照进入试玩区后，工作人员问都没问，直接给了我一张《真三国无双——联合突击Special》的试玩票，说“这个不用排队”，我说“我只想玩《战神3》”，工作人员面露难色“你看那队伍多长，还是玩这个吧……”，好吧，盛情难却，但是……这逆移植作品的诚意何在？与PSP版相比，除了画质提高了（这是必然的），同屏人数增多了（这也是必然的），加了几个武将之外，一点变化都没有，连装备特技后别扭的视觉效果都没有一点改善（扎眼的大红大绿色，像手铐脚镣一样在武将们的脚上和手腕上放射着刺眼的光芒，可以说美工水平连山寨网游都不如），光荣你怎么能这样……

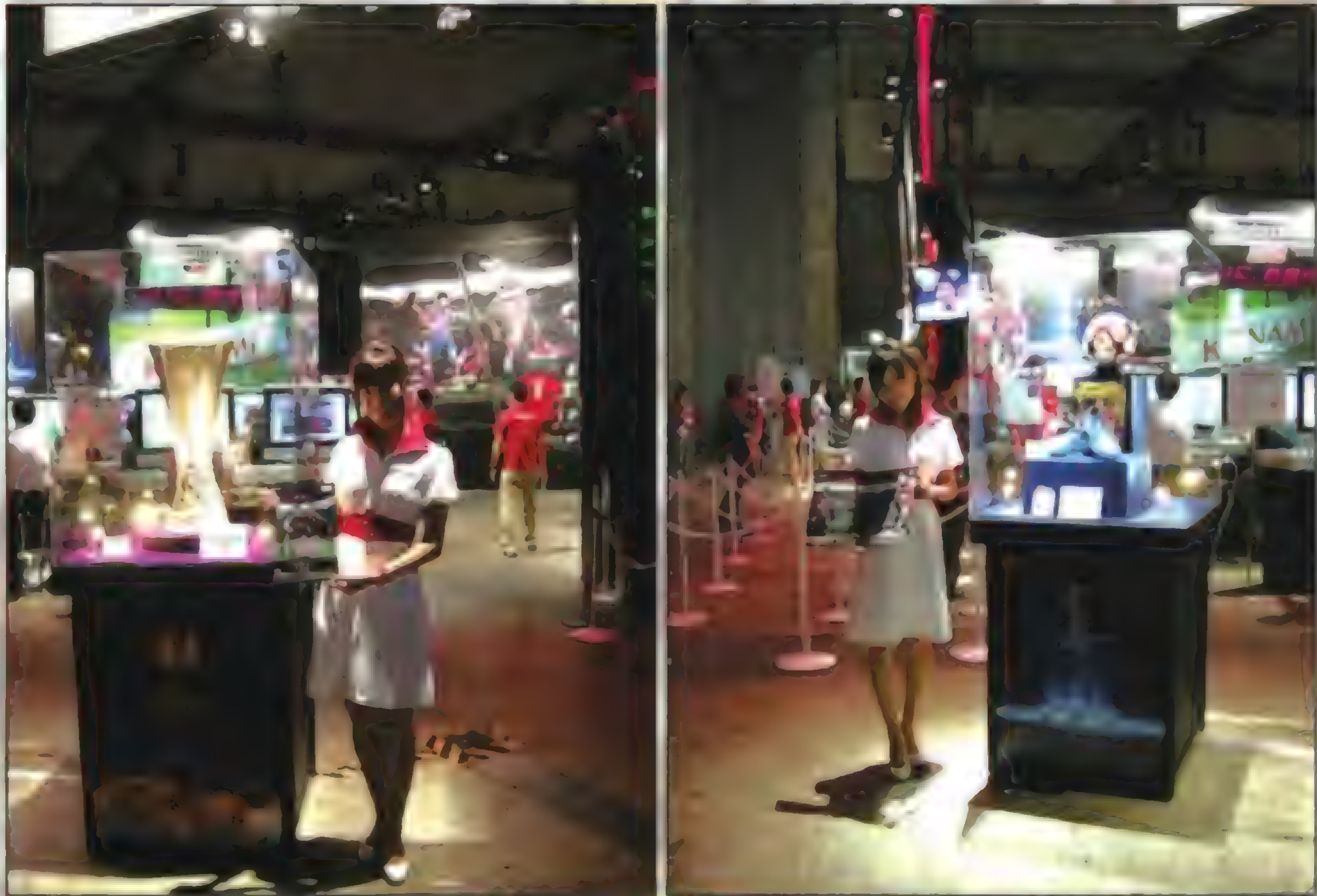
当然，看其他试玩台前的玩家投入的表情，我相信除了这个游戏之外的其他作品还是对得起PS3这个平台的。

KONAMI

《胜利11人2010》和《合金装备——和平行者》是这次KONAMI参展的主角，两个游戏的展台背靠着背，大多数时间内展台的大屏幕上都在循环播放《合金装备》的宣传片，如果不是现场工作人员的提醒，我甚至都没注意到KONAMI还公布了包括《心跳回忆4》在内的其他作品。在《合金装备》系列故事的时间线上，基因上的父子Big Boss和Solid Snake的传奇已经在发生在2014年的《合金装备4——爱国者之枪》中彻底终结了，但这并不影响小岛秀夫在历史中挖掘新的传奇。



在KONAMI展台大屏幕内外，《合金装备——和平行者》都是真正的主角



对球迷而言，奖杯要比Showgirl更有吸引力

《和平行者》的剧情发生在1974年的哥斯达黎加，该国作为世界上第一个宣布永久解散军队的中立国遭受了来历不明的军事组织的入侵，从预告片中可以看出该组织的后台是美国中情局，但控制权显然落入了一个妄图发射核武器的阴谋家手中。传奇英雄Big Boss受哥斯达黎加学者邀请，组织一支“无国界的军队”来拯救这个“无军队的国家”。长度不到10分钟的预告片制作相当精良，以哲学家康德的《论永久和平》引言为序，贯穿作为系列前奏的《合金装备3》代剧情，承上启下，迅速揭开新故事的序幕，简短地讲述了几个非常具有吸引力

的剧情片段，本作的主题曲Heavens Divide恰到好处地响起，曲调和演唱者的声音都非常煽情，就连我这个对该系列一直浅尝辄止的非死忠玩家也被牢牢吸引住了，能做出这种水准的预告片可谓功力不俗。

关于《胜利11人2010》，因为我完全不懂足球，也没什么发言权，只能说这次展台布置很讲究，奖杯的复制品还原度很高……作为KONAMI招牌产品之一，无论如何都没有糙的道理。当然，分别衷情于PES、WE、FIFA系列的玩家们仍然会是爱玩的玩爱喷的喷，这点在TGS前后也不会有任何变化。

SEGA（SEGA CORPORATION）

世嘉在TGS上力推的几部作品中，《如龙4》的表现是最抢眼的：这部日本黑帮题材作品既然要以新宿歌舞伎町为创作原料，自然少不了歌舞伎町的夜店风景，而这次TGS上的宣传重点正是“夜店女郎”——SEGA请来为《如龙4》做宣传的Showgirl大多是真正的夜店女郎，柚木Rio的出现更是引起了一时的轰动，《如龙4》的展台外型既是最朴素的也是最华丽的——大屏幕之下，只有一把椅子和几位Showgirl，然而围观和拍照就几乎从未中断过——每隔一段时间就会换一批Showgirl，而且那把众女环绕的“人生赢家椅”是可以坐上去拍照并与Showgirl们合影的！无论是欧美的还是来自亚洲的参观者，看到这幅景象往往会忍不住“互动”一下……我？呃，又没人帮我拍照……



《如龙4》，讲述日本硬汉们的故事

你看，就算是在TGS，别出心裁的Showgirl表演安排也是能战翻游戏成为主要话题。《如龙4》是一部非常有诚意的作品，这几天一直住在歌舞伎町里的我看到游戏场景当时就感到非常熟悉，从建筑物的排列到街道的长度，游戏中的“神室町”几乎完全重现了真实的歌舞伎町。针对日本本土玩家进行推广的最有效的手段之一就是聘请大牌“声优”（配音演员），世嘉在这方面同样做得毫不含糊。不过游戏的题材却是颇为冷门的“日本黑帮”，就目前的情况来看，该游戏在日本的销量肯定不成问题，但不知是否在国际市场上取得好成绩。

至于《猎天使魔女》，这游戏已经没有不红的道理了：妖艳的女主角、爽快的打击感、刺激肾上腺素分泌的游戏节奏，试玩区门口长度惊人的队伍……从角色设定到游戏内容都与《鬼泣》系列非常相似，不敢说略胜一筹，但至少也是不相上下的。对PC玩家而言的遗憾是：这毕竟是SEGA的《猎天使魔女》而不是CAPCOM的《鬼泣》，这就意味着很难指望这款杰作会移植到PC平台。



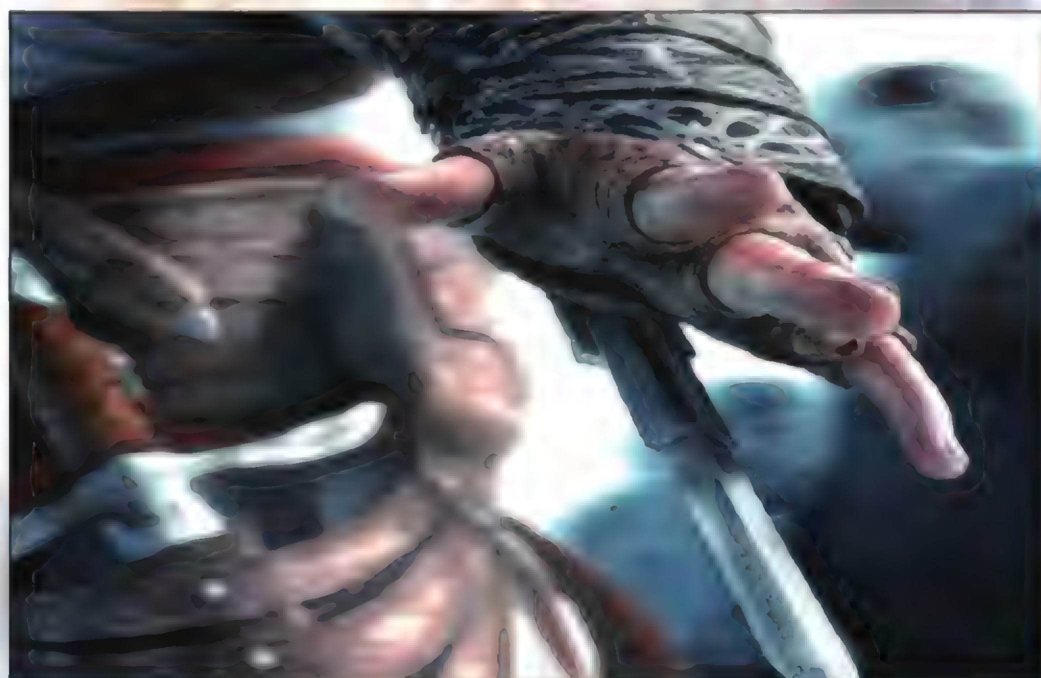


当然，观众们注意力的焦点还是集中在了美女们的身上

育碧（UBISOFT kk）

育碧这次宣传的重点是《刺客信条2》，从预告片来看，Ezio在本作中的表现至少要比前作主角Altair……强5倍，举个明显的例子：Altair为了使用暗杀袖中剑必须切断无名指，而这次Ezio双持袖中剑还十指齐全……其他方面，这次的主角还能使用文艺复兴时期的智慧结晶，例如达芬奇的滑翔机。至于游戏本身质量是否也能比前作强5倍，只有等正式版发售后才能下结论。《分裂细胞——断罪》这次除了将正式发售日确定为2010年2月23日之外并没有公布什么令人惊喜的内容。





十指齐全的新作主角Ezio，与自幼断指的前作主角Altair，本和两作游戏的画质差距是否能有主角这般明显

CAPCOM (CAPCOM CO.,Ltd.)



结实的机甲，精锐的士兵，以及火力强劲的武器。《失落的星球2》让试玩者和宣传片的观赏者无不交口称赞

《失落的星球2》用预告片和试玩片段出色地诠释了“劲爆”二字的含义，“第三人称动作射击”“多人协作”“用各种造型糙、猛、狠，技术高、精、尖的武器把体积庞大的怪物们轰杀至渣！”这些就是游戏的精髓，特别是最后一点。惊险、刺激、震撼……除此之外，我们还能向“枪枪枪”奢望什么呢？此外，这毕竟是以“移植诚意高”而著称的CAPCOM的作品，PC玩家们已经接触到《鬼泣4》《街霸4》和《生化5》了，《失落的星球2》还会远吗？

除了《失落的星球2》，卡普空还搭建起了一个“剧场”，在大屏幕上循环播放其他重点推荐的作品的宣传影像，《大神传——小小的太阳》和《幽灵诡计》两部NDS作品都设置了按游戏主题装饰的试玩区，《大神传》的试玩队伍也有着惊人的长度，但参与者基本都是日本玩家。



《大神传——小小的太阳》受到日本本土玩家的一致欢迎，但欧美游客普遍没有对该游戏表现出任何兴趣

Alienware

Alienware与其他厂商不同之处在于它并不是游戏厂商而是硬件厂商，本次TGS的Alienware展台几乎可以看成是CAPCOM移植PC平台的游戏作品的试玩处，到处都摆放着特效全开运行着《街霸4》和《生化危机5》的笔记本电脑……注意，是笔记本电脑。

如同公司的名称“Alien”一样惊人，该厂商所展示的笔记本基本可以用“怪物”两字来形容，笔记本那狭窄的空间能塞下的硬件的性能极限是什么呢？Alienware用实机给出了答案：特效全开、流畅运行、机器排放的热量并不明显……对于有着“把游戏PC带在身边”想法的玩家而言，这应该就是最佳的选择了。当然，有这种想法的玩家在拥有这样一台笔记本之后需要开始重视身体锻炼，因为这台技术含量密集的笔记本重量高达5～6千克，随身携带的话对承重能力是个考验。



Arthur Lewis与《大众软件》的合影



Alienware性能惊人的笔记本电脑，《生化危机5》的运行效果非常出色

为了在日本开拓市场，Alienware对这次TGS的重视程度还是相当高的，商务日第一天，Alienware CEO，Dell游戏事业部主管Arthur Lewis甚至亲自出席展会并发表了演讲。

TECMO KOEI (TECMO KOEI HOLDINGS CO.,Ltd.)

强强联合后，TECMO的《忍者龙剑传》和KOEI的《无双》系列搞了些角色互相串门的小把戏，比如貂蝉和赵云的造

型会出现在《忍者龙剑传》新作中，而《忍者龙剑传》男主角隼龙则以NPC的身份出现在了《真三国无双——联合突击Special》里，这些当然并不会比游戏本身更吸引人。《忍者龙剑传》新作无论是游戏本身的出色表现还是题材“低俗”的宣传广告都相当吸引眼球。光荣的表现中规中矩，并无出彩之处。不过是公布了“无双”系列的新题材《特洛伊无双》、新作《战国无双3》的新武将，此外还有一款未公布名称，但给出了“很明显的暗示”的《北斗神拳》主题作品。



TECMO KOEI的展台拥有全会场最大的屏幕

结束语

“我们的游戏产业气数已尽。”

——CAPCOM金牌制作人稻船敬二

对于游戏业而言，为TGS结束奏响尾声的并不是最后一天闭馆前整齐地站成排的Showgirl们向参观者的告别，而是稻船敬二的这段发言：

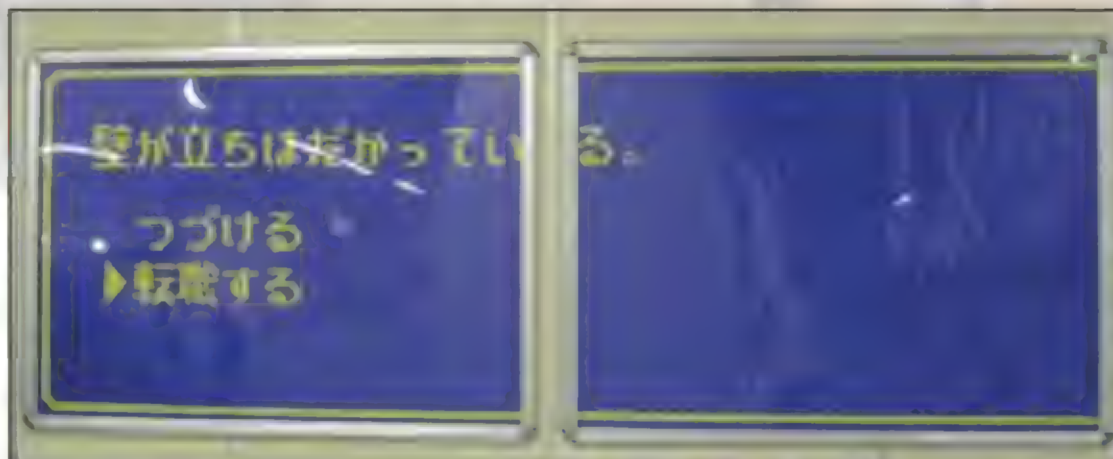
“当我环顾TGS展区这些不同的游戏的时候，我得说，日本没戏了，我们全完了，我们的游戏产业气数已尽。”

为什么？

与这次TGS“游戏，充满活力”的主题完全唱了反调。说出这席话的并不是游戏的反对者，不是冷漠的局外人，而是行业中的佼佼者，发表这段话的场所甚至是《僵尸围城2》的发布会现场，这可能很无礼，但并不是毫无道理。

即便是作为让狂欢者的队伍陷入沉默的反思，这段话也实在是过于冷酷了：一个展示了数量繁多的佳作、吸引了大量玩家的目光、蕴含着无限商机的展会，却在现场为日本游戏业敲响了丧钟。稻船敬二在会场上都看到了些什么呢？老生常谈的“日本游戏市场排外、不思进取、缺乏创意”？坦白说，以这样业界一线游戏制作人般苛求的目标来衡量，“气数已尽”这样的嫌疑几乎可以套用在任何一个国家的游戏产业之上，中国当然也不例外。游戏业是一个赚钱的行业，是一个充满了消费潜力和就业潜力的产业，但同样也是一个充满了问题、不足、缺陷、遗憾的产业。我们能在国内刚刚起步的游戏产业中看到的问题，随着产业的发展，其中一部分会得到解决，但还会遭遇新的问题。只有真正充满活力的产业才能制作出充满活力的游戏，仅仅是画面的精细、系统的改变、制作理念的调整、宣传方式的新颖也许足以产业维生，却不能保证“充满活力”。游戏是一个整体，不仅仅是一个有魅力的角色、一个动人的剧情或是一场爽快的射击体验……如何保证、如何证明一个游戏“充满活力”？目前这还是一个只能探讨而不能回答的问题，这是每一个游戏厂商，每一个游戏产业的从业者，也是每一个玩家，每一个游戏爱好者都应当思考的问题。

会场内外的花絮





事业蒸蒸日上的CAPCOM为了“聘请有经验的游戏制作人”专门制作了一些颇为用心的挖墙脚广告，在日本各大地铁站的电子广告牌上时常可以见到。这些广告使用了会让游戏玩家感到非常亲切的FC时期RPG中常见的选择“是或否”的对话框和字体，而且这些文字内容和电子广告牌的位置非常“应景”，例如在换乘车站的柱子上会看到广告写着“打算换乘一家公司吗？”潜台词则是“就像换乘地铁一样，也顺便换一家公司吧！”而另一个出现在墙壁上的广告内容则是“你被墙挡住了。”其潜台词毫无疑问是指“工作上遇到了阻碍”，而指针正对着“转职”，无疑是在暗示游戏制作人们“跳槽吧！”

历届TGS的传统一直是：商务日媒体看游戏，玩家看媒体；开放日玩家看游戏，媒体看玩家。“媒体看玩家”的关注焦点无疑是相当专业的玩家自发Cosplay，今年的Cosplay团体质量丝毫不逊往年，而除了COS游戏中“美型”角色之外，也有一些奇怪的Cosplay演出…… P






▶深度关注

也说Game 2.0！

2009年7月，盛大网络正式通告一项全新观点的网络游戏平台开发计划——“World zero”（《零世界》），意图打造首个国内由玩家创造世界、玩家自主运营的网络游戏平台，由此开辟网络游戏全新的产品模式。World zero将试图把整个网络游戏产业带入到Game 2.0时代。

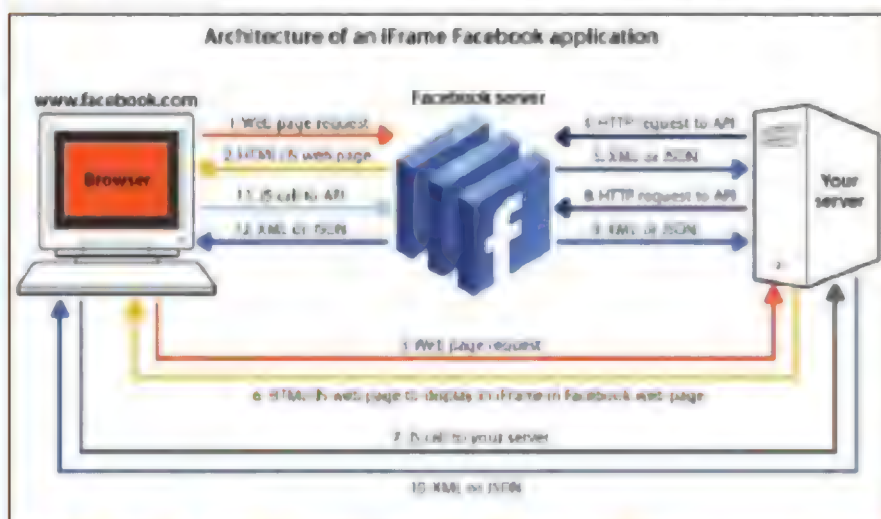
没有人能清晰地说出Game 2.0这个概念是何时何地首次提出的，也没有人能轻易地将Game 2.0内涵一语道破，甚至没有多少玩家知道Game 2.0这个概念，但相信有越来越多的游戏开发者不再满足于传统的游戏模式所带来的盈利，越来越多的游戏玩家不再满足于传统的打怪升级所带来的快乐。Game 2.0正悄悄渗透进网络游戏的各个环节：无论是开发商、运营商，或是游戏玩家，他们迫切需求网络游戏产业的革新与升级，同时也是游戏理念上的突破与创新。

■湖北 郑晓

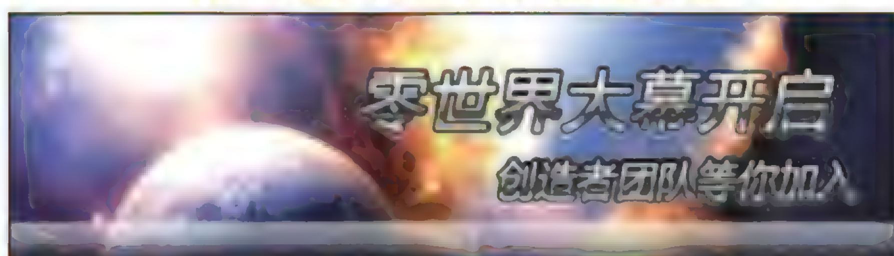
Game 2.0还是Game 3.0？

“Game 2.0”首先只是一个概念层面的名词，是一个阶段的代号。

索尼娱乐曾在GDC2007（Game Developers Conference，游戏开发者大会）上提出的新游戏制作理念：将游戏内容提供商的地位由世界的构架者转变为平台的提供者，从而融合更多的玩家创造元素，使玩家主导游戏世界的发展，并且将这个游戏阶段命名为Game 3.0，其实质与盛大所倡导的Game 2.0是相同的。对此索尼的解释是：Game 1.0是单机游戏时代，玩家在一个被严格设定规则的世界中进行游戏，不会与其他玩家产生任何互动；Game 2.0是网络游戏时代，玩家通过互联网可以与其他玩家产生互动，但游戏世界的架构由游戏内容提供商完成，玩家不会参与到游戏世界、游戏规则的建立之中；Game 3.0是玩家参与游戏创作的时代，游戏内容提供商提供简单的平台，玩家按照自己的意愿进行游戏世界的建设、游戏规则的制定，并通过玩家间的交流使游戏虚拟世界不断发展。



“零世界”近期官网的网站都是研究Facebook的架构，力图实现更亲切的社区功能



“零世界”官网的Banner,它开启的是一个崭新的网游时代

之所以会有Game 2.0与Game 3.0的差别，是因为两者的坐标原点不同：索尼将原点定位于单机游戏，定义域为所有的游戏这一较大范围；盛大的原点则是选在来传统的当下的网络游戏，定义域也局限于网络游戏这一较小范围。但从本质来说，他们描述的是同一个网游时代，同一种游戏理念。结合中国本土网游理念的发展，在下文中，我们还是姑且将其称之为Game 2.0。

Game 2.0的特性

与Web 2.0概念的提出成为界定网页不同发展层次的标志类似，准确地说，Game 2.0概念是一个虚拟的时空范畴：其一，它界定了网游发展的不同阶段；其二，它限定了网络游戏这一主题范围。从这个层面上说，Game 2.0是网络游戏新的内涵与精神的象征和诠释，而非单纯的抓人眼球的概念炒作。

Game 2.0网游时代的精神可概括为更为自由的网游平台，更加互动的社区交互和更加开放的游戏环境。尽管如此，这并不意味着Game 2.0时代的网络游戏是传统的Game 1.0时代的网游的“资料篇”或“加强版”，因为两者的区别超越量变，而有着本质的飞跃。

网游的自由性、交互性、开放性总是领先于网页平台的，即使是Game 1.0时代的网络游戏同Web 2.0时代的SNS（网络社区）相比，也只能说各有千秋，难分高下。网络游戏所构筑的是一个完整的世界体系：它有着自己的价值体系、历史背景、社会阶级和生存法则，因而网游世界是人类社会的微小缩影，里面的每一个虚拟角色所承载的是玩家的价值理解和价值判断。既然同现实类似，玩家在游戏世界中的生存也必然逃脱不了交互这张网。由于每个角色拥有玩家的思想，因而它的意志是独立而自由的，不同的玩家有不同的生存之路，像《魔兽世界》中，玩家可以选择副本，也可以选择PvP或是PvE，或者任何其他为社会法则所允许的事情。游戏中的生活方式最终完全取决于玩家的选择。另外，网络游戏的接入门槛是比较低的，仅仅需要接入互联网就可畅游虚拟的游戏世界，游戏本身对玩家的真实社会身份也没有很高的要求，因而具有典型的开放性。总之，网络游戏永远不变的本质就是自由、开放和交互，没有这些特点就不会有网络游戏。网络游戏的自由性、开放性、交互性的特点无论在其发展的那个阶段都是不可缺少的。


开心农场——游戏与SNS结合的典型产物

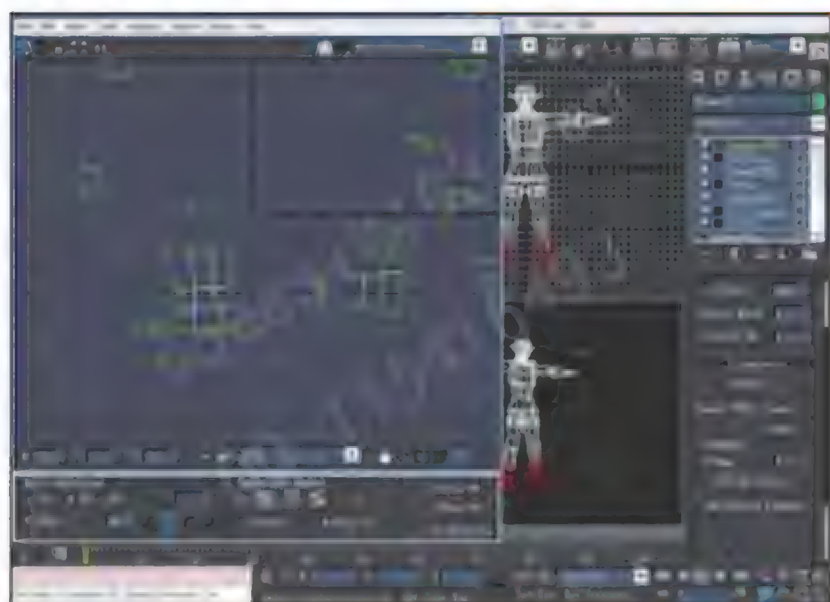
更自由的网游平台


2007年，Sony在GDC提出了Game3.0的构想


Web2.0已经进入繁荣期

更自由的网游平台是Game 2.0最独特的本质，也是区别于Game 1.0的最显著特征。Game 2.0时代的网络游戏的自由度突破了网络游戏的"上帝禁区"。玩家将不再是生活在游戏开发商所指定游戏规则下的渺小存在，而将被赋予规划游戏世界的上帝般的权利。游戏开发商所提供的只是服务器等硬件设备以及可视化的、简单易用的游戏设计软件，从而帮助玩家更好地设定游戏角色、建立游戏内容系统、规划游戏世界的制度等上层建筑层面的东西。在Game 2.0时代，网络游戏所建构的世界将更为贴近真实：玩家大到可以建立国家、规划城市地图、建立诸如真实社会中的"政体"，小到可以取代药店门前的NPC、建筑自己的房屋，让游戏中的一切完全的社会化、生活化，从而带给玩家更为愉快的游戏体验。通过利用官方提供的图形化集成世界编辑器，玩家可以完成游戏角色、NPC、物品、建筑等可视图形游戏要素的编辑与设计，形成独创的网游虚拟世界。而通过易用的属性编辑器、任务编辑器和强大的脚本开发环境，用户可以进一步自主设计、自主开发游戏规则，设计出自己独一无二的"小宇宙"。此阶段，游戏服务器承载的将是无穷衍生的游戏世界拓扑结构。

更加互动的社区交互


Game2.0时代，玩家可以通过编辑器创造自己独一无二的角色

更加互动的社区交互源自Game 2.0的强大自由度。当玩家的权利无限扩大，就更需要相互间的沟通和合作。"一个巴掌拍不响"，一个玩家所规划的制度只能适用于个人，多数人的共同意志才能作用于游戏世界。从这个角度说，玩家在游戏中将更加渴望交流与沟通，以期构筑最为完美的游戏社会体系。无论是线上还是线下，无论是游戏内还是游戏外，Game 2.0带来的是网游交互的革命。Game 2.0的游戏时代是更加注重体现游戏人文理念的时代。正如Web 2.0精神是倡导"用户创造、用户分享、用户价值"一样，Game 2.0在这一点上是与之类似的。玩家是游戏的灵魂，交互则是玩家的原动力。在当下的网游阶段，任何一款网络游戏或长或短都是有生命期的，游戏制造商为了延长一款游戏的生命周期，只能费尽心思地出各种各样的"资料篇"或是进行各种各样的"公测版"，但往往最终也摆脱不了消逝的厄运，归根结底是因为在这一阶段，互动的实现是有限的，繁杂的任务还是游戏开发的重点，美观的界面成为游戏走红的关键，因而忽略了游戏的人文内涵，使得相互间的交互则成为了运营的瓶颈。为此实现更加互动的社区交互既成为网络游戏发展道路上的难题，又很大程度上为未来网络游戏的新飞跃指明了方向。

更加开放的游戏环境

更加开放的游戏环境是Game 2.0时代网络游戏的另一大特点。随着网络技术的发展，越来越多的WebGame应运而生并逐渐出现高速发展的趋势。WebGame 2.0也作为Game 2.0潮流中的一支生力军加速着Game 2.0的发展。WebGame 2.0所突出体现的特点就是开放性：一方面，它摒弃了客户端的约束，使得游戏的接入更为简捷；另一方面，WebGame与SNS的结合构筑了具有真实性的网游交互体系，这也是Game 2.0发展的一大方向。如，Facebook上非常盛行的"开心农场"尽管不能简单地看做是WebGame甚至是传统意义上的网游的代表，但反映了WebGame以及网络游戏发展的趋势和方向。在盛大对World zero的产品模式规定的Game 2.0的五大原则中，网络游戏与Web 2.0产品的彻底融合一条明确的指明了这一游戏发展的开放趋势。

总体来看，Game 2.0时代的网络游戏，更加自由的游戏平台，更加互动的社区交互和更加开放的游戏环境是相辅相成、相互渗透的，三者共同作用于新时代的网游江湖并将主宰未来的网游发展之路。

一切为了美好的明天

回过头来看，纵观网络游戏的发展，Game 2.0的提出是一个逐渐演进的过程，盛大着力突出提出Game 2.0这一概念，一方面是想将其作为特色网游来进行概念炒作，借此赢得玩家对自己新网游的关注，是其商业策略的体现，而另一方面，Game 2.0的再度出现还是暗合了网络游戏发展的路子。网络游戏产业在经济链条扯动下的发展，必然要借助一些新兴的概念作为利刃与旧的体系割裂。Game 2.0概念是对既往产业发展的整合与总结，也是对未来产业发展的规划和展望。

当然，不管网游产业如何调整，网游的形式与面貌如何改变，不变的永远是网络游戏的娱乐功能，这毕竟是大众所追求的，因而也是网络游戏生存的根基。


"零世界"官网——等待下一个创世者


Game1.0时代，即便在《魔兽世界》中再庞大的副本也终归会有尽头

▶快言快语

欲说还休的游戏

评中国游戏产业的话语权不足的原因

《韩非子·说难》有云："凡说之难，在知所说之心，可以吾说当之。"意思是说，大多对君王说话的难处，在于知道君王的心理，以便用我的言辞去适应他。中国游戏产业虽然产值已达几十亿，但游戏产业的声音依然微弱。"说难"，有中国游戏产业自身的素质问题，也有一些机制上的根由。

■北京 伊燕龙

说难之一：中国的法律体系决定了游戏产业遇到的法律问题没有统一说法。



从古至今，对话都是难题

中国的法律体系受大陆法系的影响，只认成文法，判例不具有法律效力。不同的律师和法官对于同一个案件有不同的看法。比如：同样性质的案件，A法院可以按照《消费者权益保护法》来审理，B法院可以使用《物权法》来审理，两者的审批结果不同，这很常见，而且合法。在针对网络虚拟财产、网络游戏交易的专门法律和司法解释出台前，可以使用多部法律进行解读，不仅《民法》《消费者法》《物权法》都可以使用，信息安全以及软件出版的相关法律法规也可以解读游戏产业的法律问题，只要解释得合乎法理、情理就可以。所以游戏产业的法律问题肯定没有统一的说法，一百个律师有三四十种不同的观点和说法并不稀奇。



歌王迈克尔·杰克逊死于他私人医生为他注射的异丙酚

同时，一些游戏的运营商在法律问题上打擦边球，借助法律的空隙实现其商业目的。经常出现，两家都打擦边球的公司出现法律纠纷，再来打官司，这样也影响到了它们的社会公信力。《魔兽世界》代理权转移引发的维权事件中几方面都有过失而且相当复杂，不仅有用户对游戏账号的产权问题，还涉及到了中美法律管辖权的问题。到今天依然众说纷纭，但这个案例中，只有输家，没有赢家。

所以，游戏产业在未来很长的时间里，法律上的困境将制约着游戏产业的话语能力。

说难之二：网瘾，当讳疾忌医碰上江湖郎中，少理性多喧闹。

围绕网络成瘾的是是非非既是一个学术难题，也是网络游戏发展不完善的产物，还是中国社会力量发展不完善的产物。

网络成瘾本身是学术难题，全世界也没有一个操作化很强的理论出炉，再加上社会学、心理学、精神学等学科之间的分歧，各立山头，至今还是争议话题。其实学术界有时也很奇怪，名气很大的权威也摆乌龙。1969年国际卫生组织就把毒品定义为"一种物质，当被活的生物体摄入时，可能改变其一项或多项功能"，当时有人提出：按照这个概念，水和空气也是"毒品"。定义"网瘾"比定义"毒品"难很多，在没有可实际操作的标准得到共识前，理论难题还将继续。

网络游戏产业讳疾忌医，借用电影《鸦片战争》的台词："只有当一个民族真正站起来的时候，才能正视和反思她曾经屈辱的历史。"网络游戏的开发和运营商还没有足够的能力和智慧解决网瘾问题，网游厂商一直采取回避的办法，无法得到社会认同。



杨医生现在已经不再电人了，但很多人忽略了药物滥用的危害更胜于电击

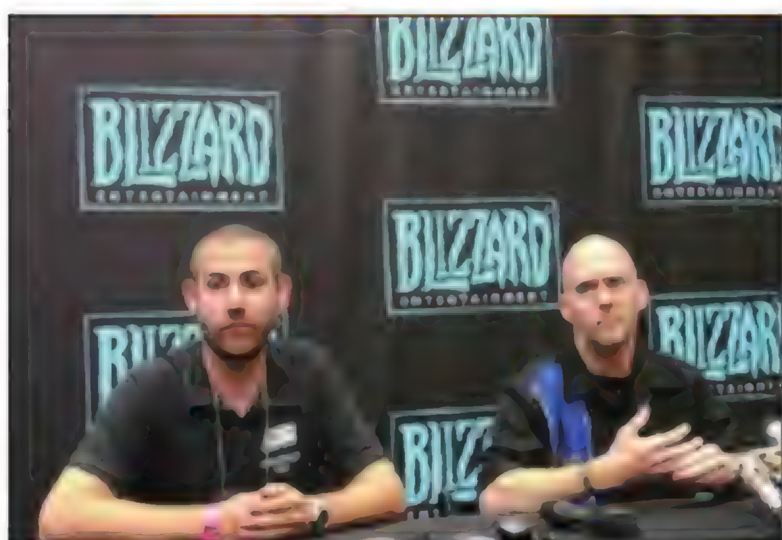
戒除网瘾机构良莠不齐。对于新型社会问题，很多学科都有不同的理解，但是也有一些忽悠家长、浑水摸鱼的，有的机构甚至利用国家管理空白，滥用药物和疗法。电疗给人带来的损害是显而易见的，而精神类药物的滥用更加危险，一代歌王杰克逊不就是死于医生给他的麻醉剂么！网游厂商和戒网瘾机构之间就像是一个有病但根本不愿意承认的人碰到了一个卖大力丸的江湖郎中，两个人嘴里都没实话，而且双方有日趋妖魔化对方之势。忽悠和谩骂之中，理性的声音微乎其微。

本来网络成瘾作为一种新出现的行为问题，在学术上和处理中都是难点，需要不同学科的共同努力，各种社会力量合力去解决问题。网络成瘾的问题同时还涉及代沟、教育等多方面问题，只有多对话才能解决问题。一些专心做事



中国游戏如同层次分明的鸡尾酒，可分可合


中国的游戏论坛的发言人都是各个公司的CEO，图为第九城市CEO陈晓薇



暴雪嘉年华上，游戏设计师成为焦点，中外游戏产业的差距，可见一斑


任天堂顶梁柱，马里奥之父宫本茂走遍全球

的机构因为不愿意向家长收取天价费用而没经费，一些狮子大开口的机构在忽悠人。

网络成瘾就是一个日趋严重的问题，但是对于网络成瘾的误解比理性认识多，造成了多方在这个问题上纠缠不清，网游产业也一直说话没底气。

说难之三：中国游戏产业的鸡尾酒结构，决定了内部区别大，容易造成概念混淆。

中国的游戏产业其实是几种不同游戏产业的混合体，包括：网络游戏产业、电子游戏产业（电视及掌机）、电脑单机产业、电子竞技产业等几种。如同鸡尾酒一样，层次分明、相互独立。

美国、日本等传统游戏国家能够区分几种游戏的差别，而中国缺乏游戏传统，很多人分不清其中差别，有的所谓资深人士连MMORPG的概念都不是十分熟悉。专业游戏媒体都经常混淆不同类别游戏的概念，至于到了社会新闻、财经新闻的媒体中，概念就乱成一锅粥了。

诸如“电子游戏《魔兽世界》”“电子竞技Online”等让人啼笑皆非的言辞出现在公共媒体中，也使得公众对游戏的认识混乱。典型的例子是2008年初，一家财经媒体报道网易代理《星际争霸 II》的新闻，把《星际争霸 II》写成了《星际争霸Online》。经过其他国外媒体转载后，各方都以为暴雪秘密又开发了一款新游戏，最终使得暴雪官方出面辟谣。

大众媒体对于游戏报道偏差较多，使得公众也混淆了不同游戏的区别，越来越说不清、道不明。

说难之四：网络游戏产业重商轻文的风气决定了中国难以培养出高端设计人才。

中国网络游戏的代表人物都是商业人才，而不是游戏设计人才。另外一个表现是：中国的游戏论坛都是公司老板或经理上台，而国外的游戏论坛是开发设计师演讲。好比中国都是制片人走在最前台，导演靠边站；国外是导演在幕前，制片人在幕后，其根源就是中国网络游戏产业重经营轻开发、重技术轻策划。


被盛大捧红的18岁CEO张怡宏经过两年商海沉浮后，回到音乐人了，创作型人才应该回到创造上，而不是过早地进入商海



曾经代理《魔兽世界》的朱老板，他的曝光度远远超过一般的娱乐明星，网络游戏真的需要通过足球来炒作么？

比较动漫产业，就不难看出两者都在犯同样的错误，把文化产业当作科技产业来管理。中国的动漫产业投入大量人力物力搞视觉效果，而不重视叙事技巧和故事原创，绝大部分作品披着华丽的外衣，而剧情一塌糊涂。具有讽刺意味的是：目前国内最成功的《喜羊羊与灰太郎》居然是用最基本的Flash制作的，它的画工在闪客中也不算出众的，就是凭借剧情取胜。

网络游戏也如此，科技投入大、剧情设计少，游戏策划的权力远远不及国外。以国内的游戏开发的氛围，很难培养出高水平的游戏设计师。小公司要生存，难免急功近利，而大公司则在培养商务人才。盛大的所谓人才计划，就是按照陈天桥自己的模式来培养人，他在把旗下的人才培养成经理人，而不是游戏设计师，盛大也永远不会出小岛秀夫、三上真司这样充满艺术气质的人才。

正是国内重商轻文，使得国内没有游戏的文化代表，老板应该做商务，设计师应该代表艺术，这不矛盾。但是没有优秀的设计师代言游戏产业，游戏产业难道真的需要联合中国足球来吸引眼球么？

说难之五：中外游戏格局的差别造成中国接受外来信息时只会站在网络游戏一部分人的立场上。

前不久，在讨论暴雪公司取消了《星际争霸 II》的局域网功能时，一个声音是“暴雪学习Xbox Live模式，在中国采取网络游戏微交易”。这个观点完全是站在中国网络游戏的立场上来解读世界顶级电脑单机游戏的策略，前半句没错，但说“中国模式在《星际争霸 II》上取得成功”是荒谬的。如果一切真的像该作者臆想得那么顺利，那么微软又何必花费数十亿美金开发Xbox电子游戏平台呢？是暴雪在电脑游戏的垄断地位强，还是微软在电脑领域的垄断地位强？

国际的游戏格局是：电视游戏胜过电脑游戏，网络游戏压不住单机游戏。Xbox Live的在线卖的是游戏周边，并不对游戏核心部分进行修改。核心和周边是有明显的界限的，而中国网络游戏产业根本就不知道这个界限存在，有很多人对于国外的游戏信息的解读发生了偏差，造成了游戏产业的声音也不过准确。

中国游戏产业依然处于初级阶段，受内外部因素影响话语权还不够，而且长时间会处于弱势地位。也只有不断对话和反思才能发展自身，赢得他人的理解。欲说还休，天凉好个秋。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊立场）


微软斥巨资研发Xbox，而并非网络游戏

新瓶旧酒？
——《死灵幻象——迷失的连队》



■广东 砒霜

NecroVisioN：Lost Company

类型：射击
制作：Farm 51
发行：1C Company
上市日期：2010年1月
推荐度：★★★★



游戏中的敌人依旧还是那么恶心



变身后的游戏主角

在年中的时候，有一款游戏一推出就引起了各大游戏媒体的讨论，有一些媒体认为这个游戏应该和《毁灭战士》系列那样成为传世之作，也有媒体认为像这样的垃圾游戏根本就不应该发售。这款游戏就是《死灵幻象》，它由曾经开发过《恐惧杀手》（Painkiller）的制作公司Farm 51开发，不过也正是由于各大游戏媒体间的争论，导致游戏一度很是火热，而现在Farm 51想趁着热度还没有完全消退，推出其前传作品《死灵幻象——迷失的连队》。

和原作颇有渊源的游戏剧情

原作《死灵幻象》的故事是发生在1916年第一次世界大战期间，这次《迷失的连队》把游戏的时间向前推移了一段。在《迷失的连队》里，玩家将可以知晓为什么会有这么一股超自然力量，这股超自然力量是如何影响战争的。同时Farm 51为了增加游戏剧情的认可度，在游戏里添加了一个关于超自然力量的关键人物——布鲁斯教授，这个老头不仅出现在了电影《地狱男爵》里，还在欧洲真实的历史教科书里现身，他是一名密码学和神秘学的专家，他当年在二战期间利用神秘宗教仪式凭空消失的故事在目前市面上很多山寨版本的世界未解之谜里都有提到。



游戏的光影效果还是非常出色的

在游戏角色方面，《迷失的



游戏封面


这样的图像质量虽然不是顶尖，但也算一流的了


威力巨大的来福枪


电磁效果的场景，同时还会发出嗞嗞的声音，非常逼真


这个场景似曾相识，原来是在原作游戏中出现过的

连队》里玩家扮演的将不再是那名呆头呆脑的英国士兵，而变成了一个看起来有点像范海辛的德军士兵，这名德军士兵因为痛恨同盟国的杀戮行为，在一起秘密任务中叛逃，却阴差阳错地发现了由战争导致的恶魔军团，玩家将操控这名德军士兵同恶魔军团展开战斗。而且到了游戏的后期，玩家所控制的这名士兵将变为一名扮相极酷的死灵巫师，与名叫Simon Bukner的终极Boss决一死战。

全新的互动式关卡

Farm 51公司为了避免被专业媒体和玩家指责为“炒冷饭”，同时也为了增加游戏的可玩性，在《迷失的连队》里为游戏增加了几个全新的互动式关卡。这种互动式关卡理论上是由玩家、NPC、敌人与地图场景组成，但是当游戏进程达到这种互动式关卡的时候，游戏的模式将由原本的第一人称射击变成类似于ARPG的动作游戏模式，同时由于玩家控制的角色和周围环境以及NPC的互动，还会出现一些支线情节，从而增加游戏的时间和乐趣。

不过这种互动式的关卡不会随着游戏正式发售的时候附带在游戏光盘里，而是需要玩家靠所购买的正版游戏的一串序列号去官方网站下载游戏的补丁包，从而开启这样的互动式关卡。

增加了多种武器

原作《死灵幻象》之所以受到了很多玩家的热捧，就是因为其内置的武器系统在各方都做得很优秀。这次制作前传《迷失的连队》时，在汲取了玩家的反馈意见之后，Farm 51公司又为新的游戏增加了超过12种各式各样的武器，而且这些武器的建模模型全是聘请职业的枪械设计师设计，以求给玩家一个完全真实的游戏体验。

目前从游戏的官方论坛泄漏的信息显示新添加的武器里有一种类似于“光波枪”的枪械，它发出的光波不会伤害到敌人，它的作用就像“尤里”的精神控制一样，凡是被光波击中的敌人在一段固定的时间内都有可能变成玩家的俘虏，从而协助玩家攻击其他敌人。

更加优秀的游戏图像和新加入物理效果

《死灵幻象》的游戏图像与那些被称为“显卡杀手”的游戏相比还有一定的差距，但是其在保持对低端电脑良好的支持和兼容的同时，也提供了一个比较优秀的图像质量，这点让很多电脑硬件配置较低的玩家非常受用。这次在制作《迷失的连队》时采用了加强版的原作游戏3D引擎，实现了在原有硬件配置要求不变的前提下，游戏的图像质量大幅度提高，同时游戏的执行效能理论上还至少有10%的提升。

从目前官方泄漏出的游戏截图可以看出，虽然游戏还是沿用了《死灵幻象》的模型建模，但是由于应用了加强版的3D引擎，《迷失的连队》的画面颗粒感更弱了，整个画面无论在阴暗的情况下还是在开启HDR的效果下，都变得更加柔和。除了更绚丽的游戏画面以外，Farm 51也顺应潮流地为《迷失的连队》添加了部分物理效果的支持，相比原作《死灵幻象》，在新的游戏里面无论是一般射击还是爆炸，由于采用了物理特效，都不像以前那样表现得很生硬，而将更加真实地呈现出来。

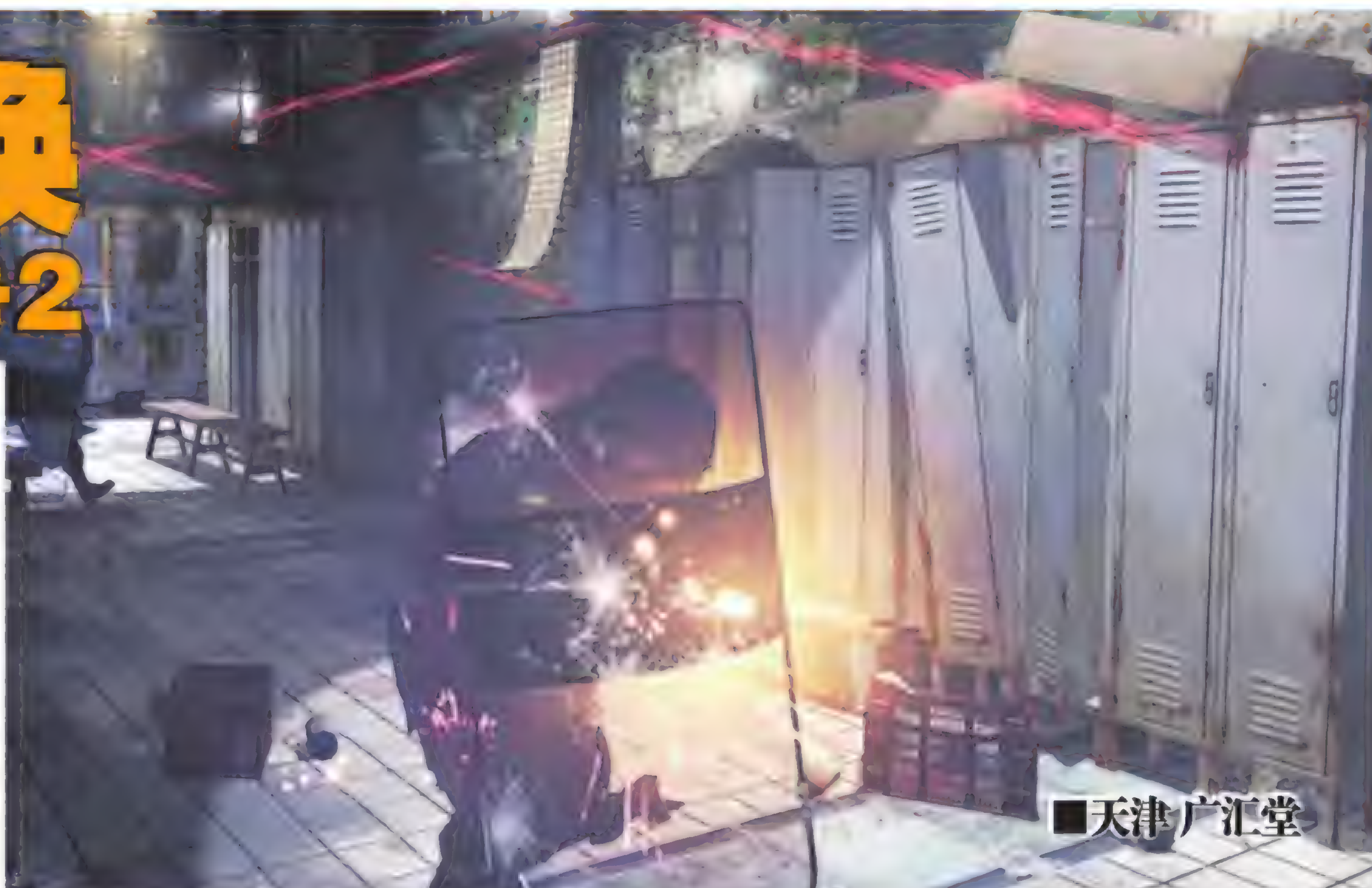
《迷失的连队》作为《死灵幻象》的前传作品，虽然不像正统续作那样基本上都是全新的东西，但是制作公司还是很用心地为游戏添加了很多新的元素，这点是非常好的，如果玩家没有玩过《死灵幻象》，那么不妨试试这次的《迷失的连队》，不然有可能会错过一款优秀的游戏。P


非常有意思的光波枪

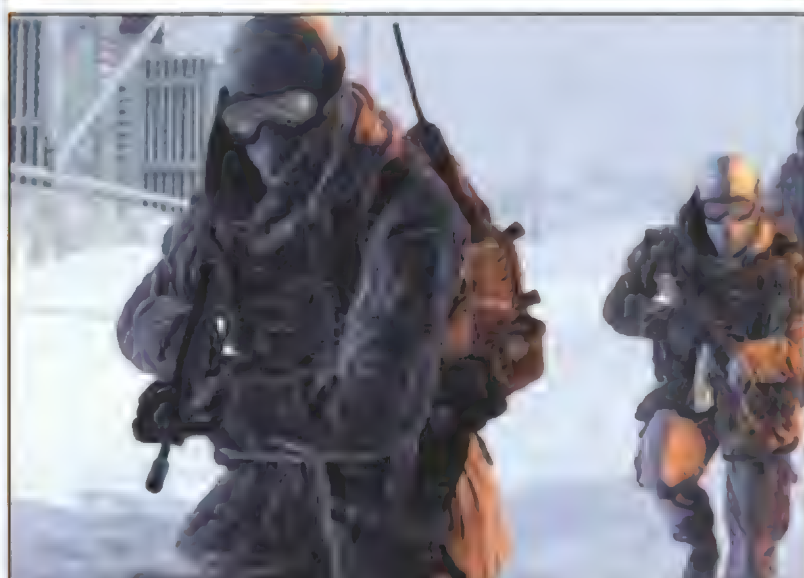

游戏主角，这个造型很酷，赞一个

使命召唤——现代战争2

Call of Duty: Modern Warfare 2



类型： 动作射击
制作： Infinity Ward
发行： Activision
上市日期： 2009年第四季度
推荐度： ★★★★


此次收录的枪械数量大大超过CoD4，枪械迷有福了！

GamesCom 2009展会如期在德国科隆举行，相信FPS爱好者们都希望能够看到《使命召唤——现代战争2》（以下简称MW2）的展出，Activision没有辜负玩家们的期盼。但制作组并没有展示单人流程的关卡，而是为我们带来了“特种部队”模式的Demo。

“特种部队”模式的玩法

简而言之，所谓“特种部队”模式，就是CoD4奖励关Mile High Club（在高空消灭民航客机上的绑匪）的扩大版，没有太多的电影化脚本和气氛渲染，是快节奏纯射击的清除作战。玩家既可以单人完成关卡，也可以与好友进行分屏和在线两种方式的合作（《战火世界》中单人战役下的合作模式在本作中被取消了）。玩家可以为每一张地图设置独立的难度，在每一次作战胜利结束以后，系统就会根据玩家的实战表现给予一定的奖励点，它们并不能用于购买武器和特技，只能用于解锁下一个关卡，换句话说，如果玩家的“钱”不够，只能重复挑战已经进行过的关卡来凑点数。

试玩演示

展会上提供的一个“特种部队”关卡名为“突破与清除”（Breach & Clear），这两个词汇也是《彩虹六号——维加斯》系列玩家非常熟悉的——整个关卡就是一个纯射击版的“彩虹六号”，由大量的破门和室内扫荡作战构成。

玩家置身于一个东欧的废弃集中营里，你的任务是在房门上安装炸弹，待爆炸后冲入室内与敌人进行近距离交战，完成扫荡后找到下一个房间的入口，然后重复这一过程。每次爆炸之后，玩家都可以获得大约5秒的子弹时间特技，在碎片和烈焰横飞的屋内，去射杀那些惊魂未定的敌人。

这个Demo中我们看到了为数众多的新特效，如子弹与屋内任何物体接触之后，都会产生夸张的碎片效果。敌人被射中之后的出血效果，就像PS3的《杀戮地带2》一样令人印象深刻。而主角在被击中之后，屏幕上也会有逼真的血渍，这个效果同样会影响到玩家接下来的观察和瞄准，提示玩家不要总是进行乱冲乱杀式的打法。

而在先前截图中出现的防弹盾，也在这个关卡中出现。敌人会手持这种防弹镇暴装备对玩家实施正面突击，尽管防弹盾在自动步枪面前也只能提供非常有限的防护效果，但它所争取到的时间足以让玩家对敌人的集团攻势非常头疼。同时，Demo中也展示了主角装备防弹盾之后的情况：整个主视角的大部分区域被护盾遮住，玩家可以使用手枪以及MP7、UZI和蝎式冲锋枪这样的小型自动武器继续射击敌人。整个Demo的长度只有两分半时间，但过程极其火爆。同时我们也应该看到，这种快节奏、高烈度的CQB作战中，后坐力低、弹夹容量高的小型武器（如P90）应该是任务首选。


“小鸟”直升机编队攻占阿富汗城堡

三个版本

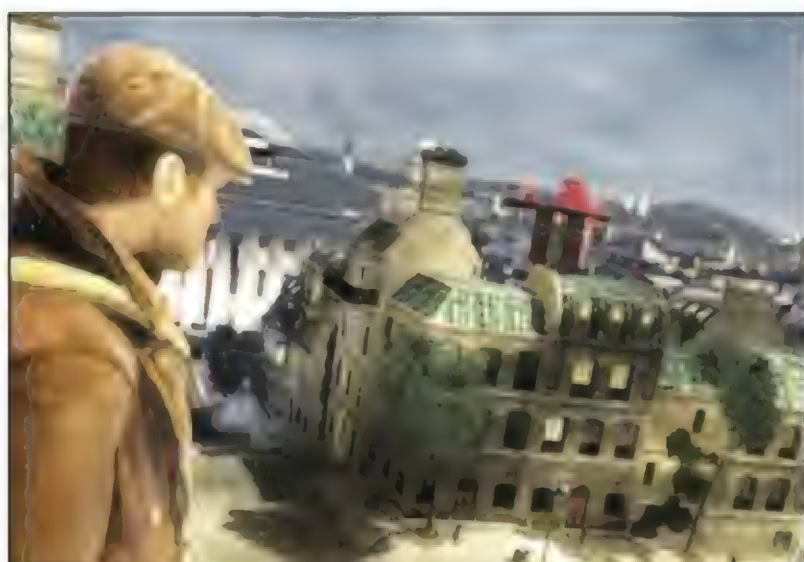
制作组也公布了游戏发售时的版本和相关赠品。MW2将会以标准版、核心版和威望版的方式发行，其中核心版将包括有一个袋装手册、一本艺术插画、从XLA网络免费下载《使命召唤》初代的相关密码，以及一个钢制的迷你书柜。而威望版除了上述赠品以外，还包括了一副夜视镜！但不幸的是，游戏的PC版只会发行标准版。


这支ARC步枪可以安装有生命探测器和消音器，不知道正式流程中我们能否自己为枪械选择战术组件

《抵抗车手》最新消息

类型：动作冒险
制作：Pandemic Studio
发行：美国艺电
上市日期：2009年12月8日
推荐度：★★★★




Sean在每次行动前，必然要以《刺客信条》式的登高望远，去了解任务点周围的敌情分部情况

尽管采用了与GTA类似的沙盘结构，《抵抗车手》之前的展示，使其在同类型游戏中依然引人注目。包括与《罪恶都市》类似的黑白主色调、潜入行动以及二战背景，都使得这款游戏看点十足。近期制作组再度对游戏的任务以及系统进行了展示。

潜入战游戏方式

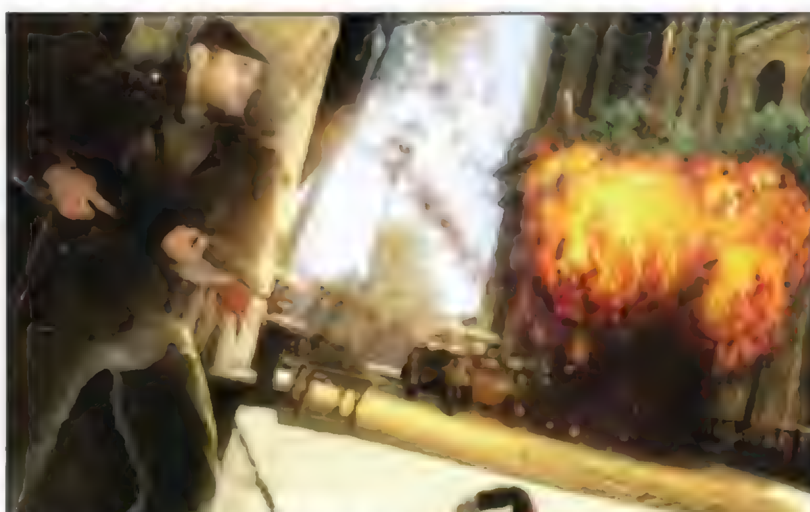
与E3大展上炸毁德军炮台的火爆任务不同的是，本次制作组为我们带来了一个潜入式任务。主角Sean首先找到了英国特殊行动执行局特工Skylar，然后接受了一个从德军控制的巴黎公墓中夺回一个重要手提箱的任务。Skylar将负责在撤离点备车接应，潜入行动则由Sean执行。正如游戏之前宣传的那样，即便是以潜入方式完成任务，玩家的行动手段也将会是丰富多彩的。

使用潜行手段，Sean接近了陵墓大门外的一个德国军官，利用其转身的时机，Sean上前扭断了他的脖子，然后换上了军官制服，大摇大摆地从正门进入。在遭遇德军巡逻兵时，环绕小地图的红色警戒槽会提醒玩家距离被识破还有多长时间。警戒槽的增长速度与Sean同敌人的距离成正比，敌人的身份以及自己的伪装身份也会影响到被识破的几率，比如身着军官制服旁若无人地走过一个巡逻兵，几乎没有暴露身份的危险，而穿着一身小兵的服装出现在德军军官的视线中，则会立刻引发警报。

历史幻想动作戏

主设计师Tom French表示，这款游戏虽然将背景放置在二战，但并非走写实路线。在色调上，游戏是《罪恶之城》的翻版，而在风格上，则会是《印第安纳·琼斯》式的历史题材奇幻冒险风格。在陵园的场景设计上，就体现出了这种特点：如果玩家不选择伪装潜入，除了拿枪硬冲以外，还有一种方法，就是利用陵园的围墙、大叔和各种建筑物，以“高空作业”的方式避开德军的地面眼线。同时，Tom French提到游戏中还会对历史上存在过，但没有大规模运用的装备进行加工改造，以增加游戏的幻想味。在GTA系列中，待玩家将“警星”提升到一定级别之后，警方就会出动直升机，其巨大的警戒搜索范围将让驾车状态的玩家疲于奔命。千万不要以为二战时期直升机还没有发明（起码还停留在理论验证阶段），德军就不会有更为先进的搜索手段。如果玩家过多的以“高调”的方式进行敌后抵抗，德军就会出动巨大的齐柏林飞艇，用MG42机枪从空中对Sean扫射，纳粹精锐士兵还会以索降方式进行机动部署，对地下抵抗势力进行围剿。

在获得手提箱之后，等待Sean和Skylar二人的，将是一场惊心动魄的追车战。我们知道《抵抗车手》的主色调是黑白色，如果玩家在一个区域内完成了大量针对纳粹的破坏活动，就会带来这里民心士气的提升，进而让黑白转入彩色。这一游戏机制，也在这场追车战中体现了出来。玩家可以用高超的驾驶技巧甩掉对手，也可以真刀真枪地同大量的追兵硬拼，但这些都不是最佳的行动方式。我们需要引德军到达大地图上已经被“解放”的区域，这样地下抵抗组织成员就会在路旁对追兵进行干扰。玩家甚至可以在接受主线任务前彻底“解放”一个区域，然后引德军追兵进入伏击圈，让抵抗者们代劳，将这些法西斯败类消灭干净。P


当年法国地下抵抗组织很少像Sean这样在光天化日之下袭击德军大部队


大量的潜入式任务，将使得游戏与GTA式游戏大肆渲染暴力的表现手法彻底划清界限

《战地——恶人连2》TGS资料更新



Battlefield: Bad Company 2

类型：动作射击
制作：DICE
发行：美国艺电
上市日期：2010年3月
推荐度：★★★★☆


在BC2中，你会发现可以"飞"起来的东西有很多很多……

以全程黑色幽默和场景全部可破坏特性作为卖点的《战地——恶人连》系列的最新作品将要登陆PC平台的消息，相信诸位动作射击游戏爱好者早就已经听说过了。《恶人连2》（BC2）中将提供更为猛烈的破坏效果，更多样化的个性改制选项，以及为核心玩家改进的线上体验。尽管日本市场对FPS游戏的接受度很低，但是此次EA依然在TGS上对BC2进行了大规模展示活动。

一"骑"绝尘

原先我们看到的BC2的战场，都集中在白雪皑皑的阿拉斯加和俄国境内。而此次展出的Demo中，出现在我们眼前的是烈日炎炎下的中东沙漠战场。这张地图由相邻很远的两个基地和位于地图中央的一个废弃小镇构成，小镇零星的建筑物中堆放着废弃的半履带式车辆、坦克和小货车，它们不仅可以充当掩体和演示物理引擎威力的材料，这些看起来是垃圾的东西，其中也有不少可以充当玩家的代步工具呢。如在演示中我们看到恶人连的士兵们登上了一辆全地形摩托车（ATV），然后驾驶这个便捷的交通工具飞驰而去，驶向漫天黄沙的远处。摩托车也是双方玩家用于快速占领地图上3个战略位置的关键所在，因为它们的高速是主战坦克所无法比拟的。


苏-25攻击机和"雌鹿"直升机，样样都是为地面部队量身定做的大杀器

ATV将会成为BC2载具系统的最大亮点：驾乘状态下，玩家可以单手使用手枪和微型冲锋枪射击敌人，就像我们在《使命召唤——现代战争2》所演示的雪地摩托车脱出战中所看到的一样，而在BC2中，玩家还能自主控制摩托车的前进路线。像RPG火箭筒、突击步枪这样需要双手操作的武器，需要玩家先停车之后才能使用。ATV不仅仅是一种高机动性的运输工具，它也可以用来作为主战装备，以四两拨千斤的方式来挑战不可一世的巨无霸们。在演示中，我们看到了ATV以漂亮的甩尾动作，脱离了一辆T-72坦克的射界，并且进入了它侧后方的死角迅速刹车，随着一枚火箭弹击中尾部油箱后所产生的剧烈爆炸，这辆坦克也彻底报销。在另一个演示中，ATV利用小镇的建筑物作为掩护，躲避武装直升机在树梢高度的猎杀。藏身在屋檐下的车手通过声响和影子来判断直升机的飞行路线，随着一枚火箭弹与机体的亲密接触，摩托车就这样战胜了直升机。


这两个美国大兵果真不要命了？

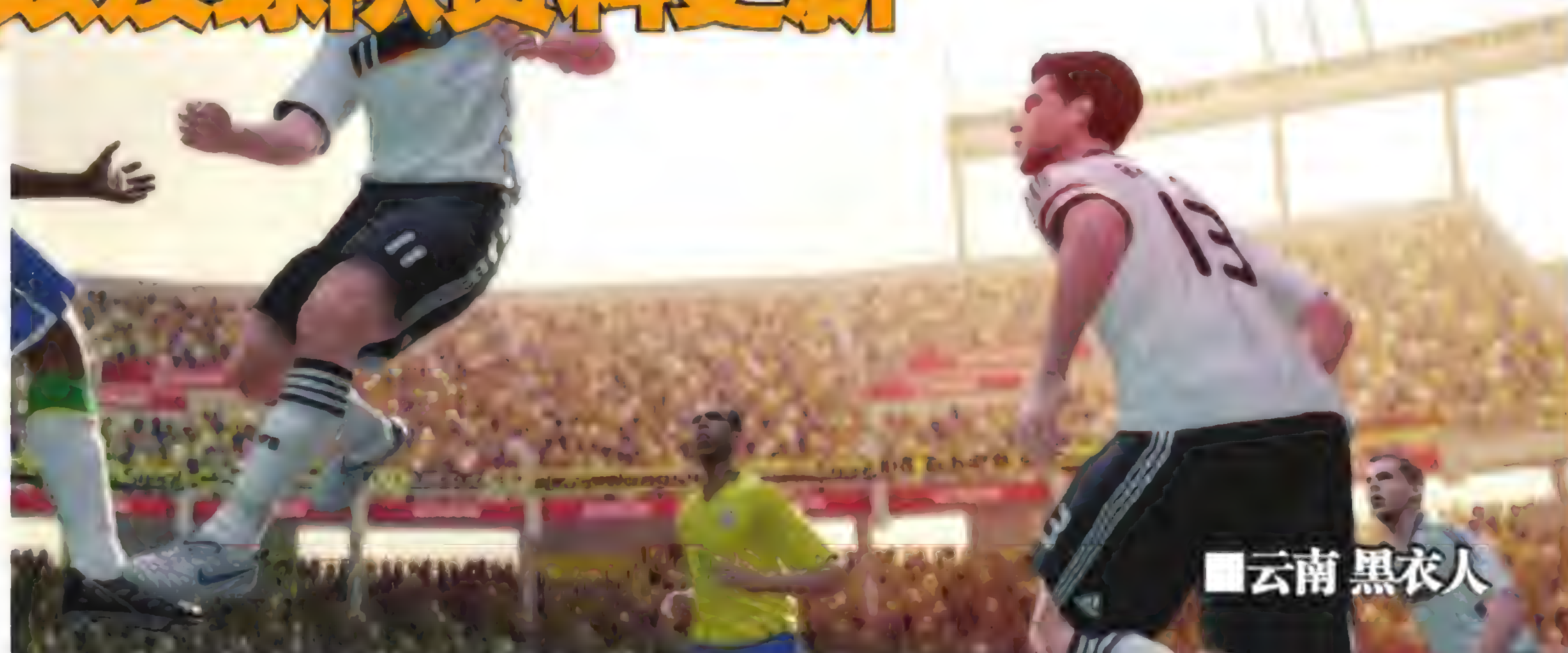
将一切轰成碎片

玩家是否以为在游戏中将建筑物轰得只剩下一个骨架之后，就无法再造成破坏？如果你愿意，可以将一栋大楼炸成一堆碎渣，同时物理引擎无论在视觉效果还是对游戏的实际影响上都将更为合理。用直升机上的地狱火导弹射击房屋的顶部、腰部和底部，可以看到完全不同的破坏与垮塌效果。改进后的物理引擎，将使得BC2成为喜爱宣泄重火力玩家们的天堂。在遭遇一个隐藏在高楼屋顶上的狙击手时，玩家不再需要与之进行硬碰硬的交锋，你可以呼叫，或者直接操作重火力，用炮弹来将建筑物拦腰截断，让这个可恶的敌人葬身于废墟之中。

目前BC2的制作已经接近完成，DICE正在进行线上对战服务器的架设和测试工作。真正的枪林弹雨，货真价实的碎石横飞，这些就是BC2将要带来的一切。

《职业进化足球2010》

卡片特技系统以及球队资料更新



■云南 黑衣人

类型：体育
制作：KONAMI
发行：KONAMI
上市日期：2009年10月31日
推荐度：★★★★☆

在此次的GC09展会上，KONAMI展示了旨在夺回次世代足球游戏霸主地位的作品——《职业进化足球2010》（以下简称PES2010），同时也详细解释了本作新加入的卡片战术系统。

卡片特技系统

通过先前的情报，我们已经知道PES2010使用“球员特技卡片”代替了原本相对固化的特技。每个球员拥有12个特技槽，无论是虚拟还是现实世界，都不会出现一名球员拥有超过12种特殊能力的情况。原先像“一脚出球”“一对一”“司令塔”等特技是固化在特技槽中的，玩家无法替换或者关闭这些特技，事实上也没有人会将费迪南德的“后方统率”和亨利的盘带特技放弃不用。真正供玩家选择的，是一些属于球员的个性化演出，但不一定每次都符合球队整体战术的特殊能力。玩家要根据自己的打法需要来决定是释放还是约束那些充满个性的球员，以为球队的整体利益服务。

后卫纵深掩护（Deep Cover）：中后卫放弃平行站位，选择拖后。在玩家已经开启越位打法之后，使用这一特技将给球队带来无数的灾难性事件。

防守球员助攻（Extra Attacker）：相当于以往开启中后卫助攻的效果，代表人物为巴西队的卢西奥。

边后卫冲刺（Overlapping Run）：在边前卫得球的瞬间，边后卫迅速启动，从其侧翼奋力冲刺，以形成支援，但也会给自己的后方形成空当。

内切（Incisive Run）：在中场球员准备向前输送炮弹的时候，拥有这一特技的边锋和边前卫球员会迅速启动，摆脱对方边后卫的防守形成内切。代表人物为梅西。

全攻（All out Attack）：相当于以往“司令塔”特技的强化版，球员在带球突破过程中，能够让全体进攻球员奋力向前。一旦进攻受阻，就会带来自己防线的脱节。

远程射手（Long Ranger）：这一特技与以往的远射特技并不冲突，装备这一卡片后，球员会更加注重在大禁区弧顶地带寻找远射机会。在禁区混战情况下，得到解围不远的皮球后来上一脚直挂死角的轰天炮，就像杰拉德经常表演的重锤攻击那样。

禁区之狐（Fox in the Box）：在禁区内嗅觉灵敏，总能捕捉到战机的“机会主义者”，代表人物为英扎吉。

虚假跑位（Dummy Runner）：能够以无球跑位来吸引对方防守球员，从而为本方进攻找到施展的空间。

直上直下（Box to Box）：在两个禁区之间以冲刺跑的方式，不断地在进攻和防守球员的身份中互换的硬汉球员。

拦截回传球（Cut Back Pass）：能够以机智的跑位来拦截对方后防线的回传和横传球，开启后会加大球员体能的消耗。

自由人（Free Roaming）：中场不固定位置，串联整个攻防结构的核心球员，代表人物为巴拉克。

已经获得授权的欧洲俱乐部球队（不包含小联赛球队）

西甲：毕尔巴鄂、马德里竞技、拉科、西班牙人、马略卡、桑坦德、皇马、塞维利亚、巴伦西亚、比利亚雷亚尔、巴萨

葡甲：本菲卡、民族、波尔图、里斯本竞技

希腊：AEK雅典、奥林匹亚科斯、帕纳辛纳克斯

苏超：凯尔特人、中洛锡安哈茨、格莱斯哥流浪者

土耳其：查桑士、希尔瓦、加拉塔萨雷、费内巴切、比西达斯

俄超：莫斯科中央陆军、莫斯科火车头、卡山鲁宾、圣彼得堡泽尼特

乌克兰：基辅迪纳摩、顿涅茨克矿工、斯卡拉

从这份名单中不难看出，在获得欧洲冠军联赛授权之后，PES系列授权情况反而进入了一个非常尴尬的境地：在真实的欧冠赛制、赛程之下，充斥其中的却是大量的“山寨”球衣、球员和球队。此次的授权球队甚至连塞浦路斯阿普尔这样的球队都考虑到了，瑞士、丹麦、斯洛文尼亚等国的欧冠参赛球队也得到了实名授权，至少在资格赛阶段，玩家们能够搞清楚自己所面对的球队究竟是何方神圣。但从小组赛往下深入，玩家可能会面临欧冠越来越“山寨化”的倾向：除了西甲以外，剩下的欧洲四大联赛几乎没有相对完整的阵容，英超只有两支球队，法甲、德甲和荷甲甚至是全部空白。当然对于“实况”玩家而言，实名与否并不重要，我们关注的是，此次的PES2010能否打好这场翻身仗。

怒潮



Rage

类型：射击
制作：id Software
发行：美国艺电
上市日期：未定
推荐度：★★★★☆


光用速度无法让自己脱离死亡线，你必须用驾驶技巧和火力来战斗


这张截图上显示主角将两支自动机枪设定成了朝敌人射击，看来游戏中类似的小花招还会有很多


变种人并不可怕，可怕的是那些人面兽心的人类暴徒

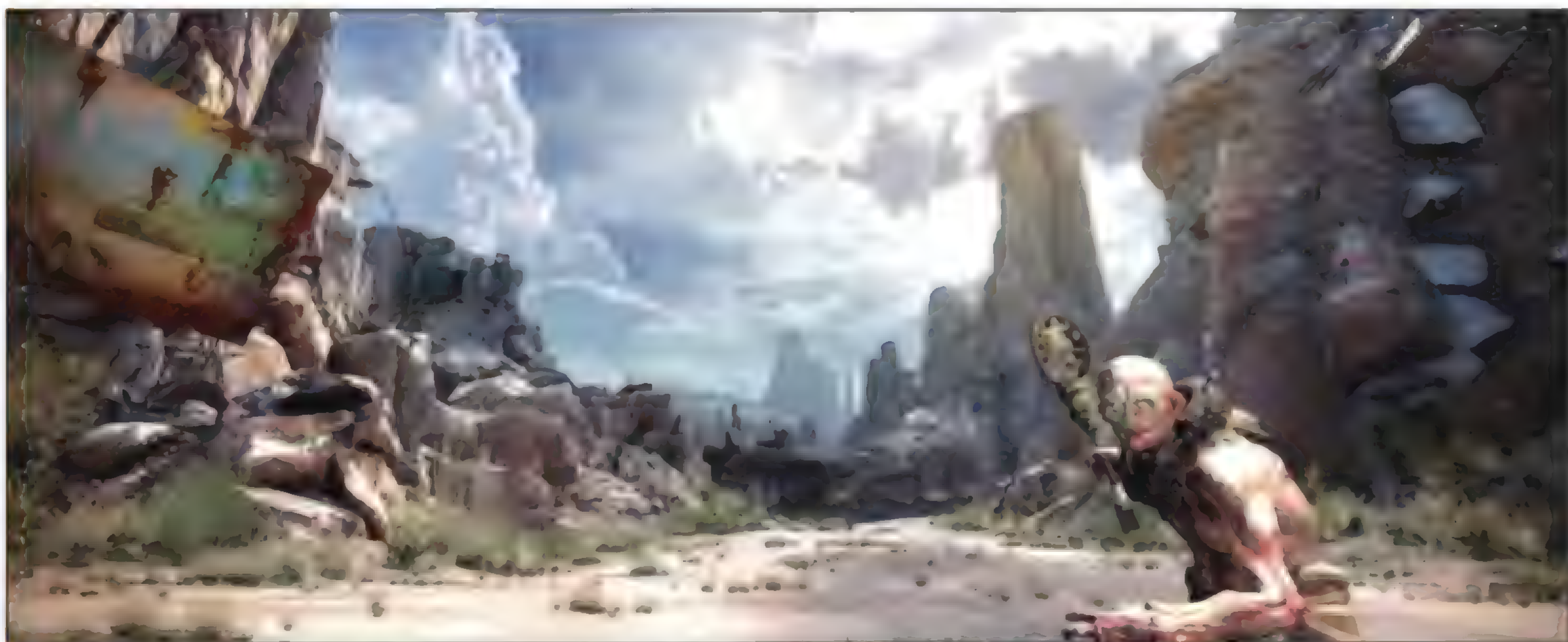
凭借《毁灭战士》和《雷神之锤》两大系列，id Software一度就是FPS的代名词，图像引擎的授权也让这家公司获得了丰厚的利润。而近年来，EPIC公司通过“虚幻”引擎开创的动作射击游戏王朝，已经使得id Software的地位受到了严峻的挑战。当然，id也没有止步不前，他们将所有的力量都投入到了《怒潮》这部堪称“改变FPS游戏格局”的作品之中。《怒潮》早在一年前就已经公布，但一直没有进行系统的展示，我们目前所知道的信息，包括它基于下一代引擎id Tech 5开发，融入了RPG探索以及驾乘战斗。目前，制作组终于对这款神秘大作进行了完整的展示。

故事背景

《怒潮》的故事发生在未来小行星对地球的一次撞击，这场灾难几乎毁灭了整个人类文明。玩家所扮演的幸存者从“方舟”（Ark）中再度踏上地表，“方舟”是世界各国政府为了防范核袭击而建造的地下避难所，它保护了极小部分的人类，而世界上大多数的人口都在这场灾难中丧生。但你并不孤独，因为包括变种人在内的变异生物出没于荒原和废墟之中。

主角的背景也并不简单，但制作组并没有在此次的展示会上透露太多，只告诉我们《怒潮》主角的身体中移植了无数的纳米机器人，这使得他可以用惊人的速度在受伤后愈合自己的身体，当然这也间接告诉我们《怒潮》将会采用“受伤后休息几秒自动加血”这种HP回复机制。

主角和他的同伴们身穿“方舟战斗服”（Ark Suit），这是一种由生化防护服改造而来的战斗盔甲，而另一个宣称对废土拥有全部主权的人类势力“当局”（the Authority）则对“方舟战士”极其痛恨，同时他们也没有想到即便在浩劫发生之后，地表上还有一些人类定居点的存在。在主角踏上废土之后，就遭到了“当局”的围攻，结果整个小队全军覆没，主角在垂死之际被一个名叫Dan Hagar的商人拯救。在来到一个人类定居点之后，他被赋予了与地表上最大的城市“涌泉城”（Wellspring）进行贸易往来的任务。


蓝天白云与大峡谷……一切都是那么美，除了面前的这个变异人

驾乘战斗体验

游戏的Demo正是从主角第一次出任务开始的，Dan提供给了主角一辆四轮越野车，车上还有一位名叫“疯狂乔伊”（Crazy Joe）的同伴，他穿着脏兮兮的工作服，头戴一个夸张的牛仔帽，成天胡言乱语。制作人Matt Hooper表示乔伊将是游戏中一个非常重要的角色，他将伴随玩家走过全部的流程，

除了外表疯狂外，他的其他品质会给玩家的探险带来很多有益的帮助。果然在行进后不久，乔伊就提示主角前面有怪物的出现，于是两人下车，这里也演示了游戏的第一个战斗场面。主角使用一个名为“翼钉”（WingStick），攻击方式犹如“飞去来器”的武器迅速解决了变异生物。在继续登上越野车向涌泉城进发的路上，主角与乔伊遭到了来自政府军车队的围追堵截，这场驾乘战斗与我们经常在竞速游戏中看到的飞车战有着明显的不同：这并不完全是速度的较量，它更类似于古罗马斗兽场中的马车大战，要求玩家利用驾驶技巧，配合武器将前后左右的敌人通通消灭。依靠提速、刹车、急转来调动敌人，利用惯性让敌人摔下万丈深渊，当然也少不了后座炮塔上机关炮的轰鸣。整个追车战场面可谓是硝烟弥漫、尘土飞扬，弹壳伴随着撞击产生的碎片四散。据称游戏中后期的驾乘战还会有空中火力和其他地面重火力参与“伴奏”。


超过CG画质的游戏世界，是不是和照片一样？

涌泉城

到达涌泉城之后，我们也通过流程了解到这一特殊城市在游戏中的地位：这是一个中立地区，任何人不得携带武器进入，两派势力如果发生冲突，必须到城外的荒原中去自行解决。虽然你无法用钱在这里购买武器，但可以买到乘具及其零部件，同时也可以提升乘具的加速、悬挂、动力和装甲这四项数值。Matt Hooper表示游戏的驾驶采用的是模拟赛车的设计，即便更换了一个轮胎，你也很快会在驾驶过程中感觉到不同。

涌泉城相当于主角今后的行动中心，这里名义上禁止一切的暴力活动，而实质上各方势力都在这里雇佣战士、杀手，以达到其不可告人的秘密，同时这里还是领取任务酬金和销赃的场所。玩家也将在这里寻找自己的雇主，为自身的生存权拼死一搏。涌泉城中还会出现很多重要的NPC角色，如一位头发斑白、坐在轮椅上的市长（制作组表示他的原型正是美国二战时期的著名总统罗斯福）、一位警长以及一个赛车赌博公司的老板，他们也会给玩家下达各种任务。

在Demo中，主角从涌泉城警长那里接收了一个任务。玩家将驱车前往北部的一个地区，去剿灭这里利用遥控汽车炸弹从事恐怖活动的暴徒。营地坐落于一个废弃的军用基地内部，内部构造蜿蜒曲折，玩家的主要敌人是包裹有黄色头巾的敌人。游戏的创意总监Tim Willits表示，游戏中敌人装束的颜色与大地图上为了区分势力范围而标注的颜色是一致的，同时，不同势力敌人的战斗风格也会有着显著的区别。如在这个军事基地内，这股暴徒就采用了职业化士兵的作战风格，强调利用掩体和包抄对手，此外他们还有各种机械化的装备，如用于正面进攻的一种安装有一对机枪和火箭发射器的双足机器人，不少重装敌人还装备有动力盔甲，让玩家的行动遭遇前所未有的挑战。



游戏封面

在完成这个任务之后，主角回到了涌泉城，然后进入赛车场，与专业的RAC游戏一样，玩家需要经历一系列的“事件”，在完成既定目标之后可以获得免费升级车辆的机会。



属于不同派系的敌人，其战斗方式也不一样

在演示会最后，制作组将《怒潮》的游戏风格定义为“Open but Directed”（开放且有序），这款游戏将呈现FPS历史上最大的地图，但游戏并非是GTA式的沙盘风格，而是会有明确的线性流程，玩家不会面对开放式的世界时不知所措。再加上下一代图像引擎的助阵、出众的驾乘战斗体验以及无缝连接式的场景切换……尽管《怒潮》的发售日期尚不能确定，但是我们可以确定的是，这款游戏会给FPS的设计带来新一轮的革命。P



丑陋的生物


游戏拥有出色的光影效果

FIFA 10 正式版初体验



■北京 Will

类型：体育
游戏制作：EA Sports
游戏发行：EA Sports
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista/Windows 7
处理器：3.2GHz单核或2.4GHz双核
内存：Windows XP 1GB；Vista/Windows 7 2GB
显卡：GeForce 7800/Radeon X1800或更好，支持DX9.0c/SM2.0，显存最低256MB
声卡：兼容DirectX 9.0c
硬盘空间：4.4GB用于安装游戏，1GB用于自由定制附加内容
控制设备：键盘或者手柄

游戏开始画面，第一次进入游戏需要读取很长时间，后面就很快了

足球竞技游戏一直以来都是体育竞技游戏里面最热门的种类之一，目前市场上的两只老牌劲旅“FIFA”系列和“PES”系列几乎占据了该类游戏95%的市场。两个游戏各有优点和自己的一群死忠Fans，每次两个系列发布新作，除了会掀起一波骂战之外，还会掀起一波销售狂潮。下面就让我等玩家在第一时间体验一下所谓的跨时代作品FIFA 10。

全新加入会学习的弹性AI系统

早在游戏第一次公布消息的时候，EA公司就宣布开发游戏的过程中参考了全球玩家大约2.75亿场在线比赛后提交的反馈意见，以求获得最为真实的AI。事实证明，这次EA没有食言，如果是老玩家，这个改进从游戏里比赛一开始就能够觉察出来。在游戏中，所有电脑控制球员的跑位和处理接应来球都变得非常接近真实：在进攻方面的球员会更有效地分析并寻找空当，同时创造更自然和致命的传球路线、曲线跑动，又让电脑控制的球员会更加聪明地去避免越位、寻找更多进攻方式和更有效的射门方式；同时在防守方面，防守球员会更聪明地观察场上局势、无球跑动更多以填补同伴留下的防线空缺，而灵活的滑铲、压迫逼抢、紧急解围等AI的加入则让链式防守体系得意完美的构建起来。

随着在电脑上比赛场次的增多，球员的智能在相同的难度下也会得到相应的提高，例如我方如果在游戏中经常使用防守反击这样的战术，那么此后的对手球队，也会根据自身的球员状况和战术水平选择对我方采取防守反击的战术。随着游戏时间的变长，游戏的AI智能程度会成倍增加。

游戏系统的有效改进

同样EA在游戏发布之前就宣称会在游戏里加入有史以来第一个真正的“360°带球系统”，在FIFA 10的正式版里，也确实可以轻松的体验到。正是因为这个系统的加入，游戏最好使用手柄进行操控，利用手柄的摇杆和相关键位的组合，可以轻松地、更好地控制皮球在球员的脚下，在进攻中可以使出更加花哨的球技。



主板集成显卡运行游戏的画面，可以看出画质依旧不错

在之前作品里被很多玩家诟病的定位球系统在FIFA 10里也得到了改进，经过一段时间的试玩，发现这个定位球系统可以让电脑前的操作者完全自定义定位球战术，甚至相应队员的跑动路线都可以进行设置，专业程度令人吃惊。同时，长时间试玩FIFA 10，之前游戏里会出现的角球和远程直接球任意球都没有出现。

更加真实柔和的游戏图像和更加震撼的音效

虽然还是采用旧的FIFA 09的3D图像引擎，但是从进入FIFA 10主页面的那一刹那开始，就发现相比前作，游戏的图像质量得到了很大的提升，不过游戏主页面的功能和UI设计相比前作稍微有点复杂，刚开始进入的游戏时候不能很好地操作，需要一些时间适应。

从比赛开始时的画面可以看出EA的图像小组根据目前球员和球场的状况全部重新制作了球员的脸谱模型和场地的模型：球场和周围建筑物的模型看起


选择对阵的球队


球场和球场周围建筑物都非常逼真

来更加真实了，但是球员的脸谱却有点“缺陷”，很多知名球员的脸谱都做得不是很相像，不知道是不是EA赶工的缘故。在比赛进行中，由于引入了新的“Pic HD”光影渲染系统，在不同的天气下，游戏画面会更加真实和直观。进行游戏时，笔者选择了多个平台进行测试，发现FIFA 10虽然提升游戏的图像效果，但是对硬件的要求并没有提高，一般的双核心处理器、主板集成显卡加2GB内存的配置就能在中等特效水平下流畅运行，而只要加上一块稍微主流一点的独立显卡，就能选择特效全开地进行游戏了。

游戏的配乐是FIFA 10的一大亮点，这次游戏里选择的歌曲都非常符合游戏主题，从嘻哈音乐到经典蓝调，都非常适合游戏中当时的场景。同时在比赛模式下，球迷的助威声还会随着比赛场面的激烈或者是沉闷产生跌宕起伏的效果，给玩家身临其境的音乐效果。

完全真实的球员授权和实际的球员数值设定

因为得到了国际足联的授权，所以在FIFA 10中球星全部都将以实名方式登场，甚至包括俄罗斯足球超级联赛这样的欧洲二级联赛的球员也不例外。经过一段时间的游戏，发现除了球员采用实名方式以外，游戏中出现的所有元素如：俱乐部、球衣、球场、裁判员等都与现实完全一致，游戏几乎完美地还原了现实中的各大联赛。

球员的能力数值高低直接决定了一支球队战斗力的强弱，虽然游戏更多地考验了玩家的技术和头脑，但是如果没有一支实力足够强劲的球队，那么玩家的技术也不能充分发挥。通过对比FIFA 09，发现FIFA 10的球员素质的数值变动还是相当大的，从大部分著名球员的数值变化可以看出，EA公司基本上是根据上一年度各个球员的表现和球队战绩的因素来重新判定了球员的各项数值，比如巴塞罗那队的梅西、伊涅斯塔等人的数据再次大幅增强，而AC米兰队的赞布罗塔、罗纳尔迪尼奥的曾经著名的球星数值得到了不同程度的削弱，通过修改这些数值，可以让整个游戏更加的平衡和接近真实的足球世界。

FIFA 10里更加强化了身体素质的重要性，例如有些球员虽然很灵活或者速度很快，但是一旦被身体强壮的球员给“粘”上，要想摆脱就很难了，而不像之前的FIFA 09一抹就过。当然速度快的球员在不被“粘”上的情况下也更加容易突破那种“傻大个”式的防守球员。同时游戏中针对球员的特别属性也做了一些调整，通过试玩发现调整主要集中在任意球和远射的作用和精确度的参数：首先是像皮尔洛或者西多夫这样精于远射技能的球员，虽然他们的射门精度不及像比利亚这样的纯射手，但是他们在游戏里的远射精确度却是非常的高，而且“迎球怒射”的世界波将会比“旱地拔葱”更容易进球。

加入了疑似即时物理效果的特效

只要多用一些时间玩FIFA 10，就会发现游戏相比之前的作品在比赛的时候，在效果和感觉上有一点不一样的地方，但是具体不知道这个改变究竟在哪里。通过在EA的官方论坛和其他玩家交流，大家猜测可能是EA在FIFA 10里加入了一套全新的即时物理特效系统。

虽然没有官方的资料表明有这个即时物理特效系统，但是在玩游戏的时候可以清楚地发现球的运行轨迹和每次球员触球的力度联系更加紧密，而不像以前那样就像是电脑AI事先设定好的一样。同时，如果在比赛的时候遇到雨雪天气，导致场地积水或者是其他状况的出现，那么球的轨迹和力度将产生很大的变数，这个变数还不是靠操作者的操作技术就能应付的。

加强版的网络互动和游戏视频录像功能

EA在FIFA 10里首次添加了游戏视频的录像功能，该功能除了把比赛的即时录像录制成视频以外，还可以把录制的视频上传到EA Football World，与其他同好分享。通过测试，发现该上传服务器的速度非常快。

根据游戏的说明，FIFA 10的游戏存档或者截图也是可以通过一个独有的EA FIFA账户上传到服务器的，但是由于试玩游戏的时候这个服务器还没有开放，所以无法体验到这个功能。

总结

虽然每一次新的FIFA系列作品发布的时候都是骂声一片，但是这次像IGN、GameSpot等全球各大专业的游戏网站却给了FIFA 10很高的评价，同时广大喜爱足球竞技游戏的玩家也对FIFA 10非常推崇，虽然游戏还是存在着一些不足，但是这些都不足以影响到整个游戏的可玩性，正如游戏的代言人鲁尼所说：“真正完美的足球比赛只会在体育场里有，但是FIFA 10已经能够让你体验到真正的足球了。”



世界波远射，直挂死角



这个桑巴王子卡卡也做得太丑了吧

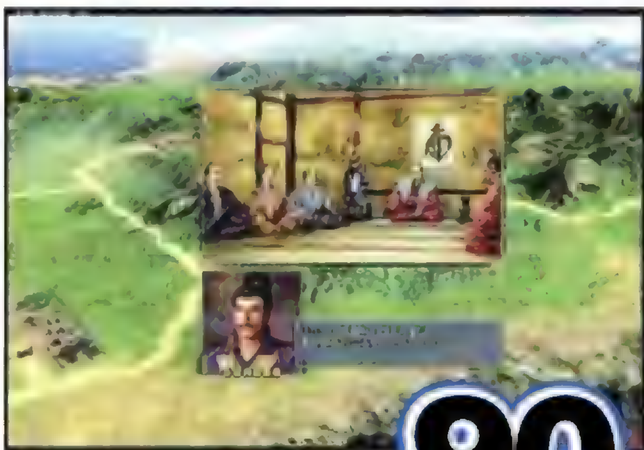
上市游戏热报

■晶合实验室 卢克大人

前言：《怒火橄榄球》，很赞！你可以拿着心爱的电锯或是狼牙棒和你的对手同场竞技，一个不爽就用手里的武器将其头颅打到开花。而在《自由奔跑》中，你将体会到一个城市阿甘的奔跑乐趣。

信长之野望——天道

本作作为“信长之野望”系列4年久违的新作，在保留原先实时系统的基础上，导入了用道路连接城池和村落之类据点等大幅度提高国家机能的新系统。游戏的设计不仅要求玩家通过征战夺取领地，同时也要求玩家尝试更富有战略性的国家建设。



制作厂商	KOEI
游戏发行	KOEI
游戏类型	策略
上市日期	2009年9月17日

推荐度：90

南茜·朱尔档案——诉诸危险
Nancy Drew Dossier: Resorting to Danger

玩家扮演南茜去阻止一个携带炸药的恐怖分子摧毁令人恢复活力、使人放松的Redondo会馆。如果高级客户发现他们享受的场所发生爆炸，他们会相当愤怒，即便炸弹事件是令人作呕的玩笑而并非危险事件。所以这一次南茜的任务是，作为会馆的合作者调查顾客们的古怪需要，同时还要除去炸弹。



制作厂商	Her Interactive
游戏发行	Her Interactive
游戏类型	冒险
上市日期	2009年9月17日

推荐度：80

极品飞车——变速
Need for Speed: Shift

游戏拥有65辆跑车以及18条赛道，游戏中包括了超级真实的驾驶员第一视角照相机以及全新的车损机制，让玩家以最先进的操控方式感受驾驶赛车无以伦比的速度与激情感受。

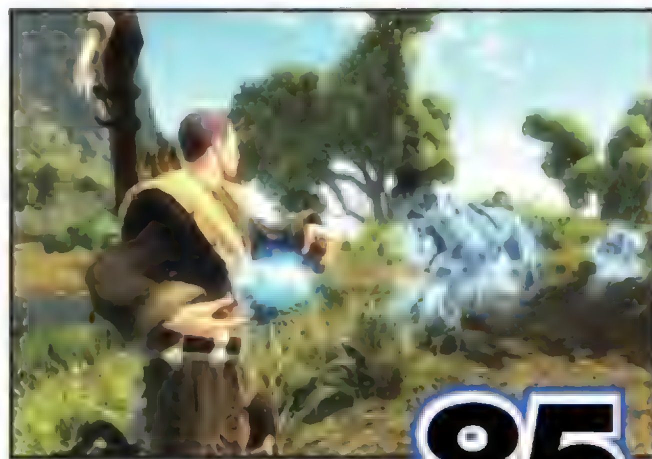


制作厂商	Slightly Mad
游戏发行	美国艺电
游戏类型	竞速
上市日期	2009年9月16日

推荐度：85

崛起
Risen

整个游戏剧情共分成4个章节，并依据玩家的行为与决定，采多重路线来发展故事的走向。在战斗的部份，玩家可使用的招式会随着主角的技能等级一起成长，累积的技能点数越多呈现出的战斗招式也会更为丰富。



制作厂商	Piranha Bytes
游戏发行	Deep Silver
游戏类型	角色扮演
上市日期	2009年9月29日

推荐度：85

怒火橄榄球
Blood Bowl

《怒火橄榄球》中，球员及球队都是来自“战锤”世界中的生物，基本包含了“战锤”中所有的种族。玩家可以选择包括兽人、精灵，鼠人，蜥蜴人等在内的诸多种族进行对抗。除了对抗内容，游戏还添加了经营管理要素。每名球员可进行4种动作：移动、阻挡、冲撞、传球。这些是橄榄球基本的规则，不过本作加入了6个种族后就变得大为不同，玩家甚至可以拿着电锯等武器上场比赛。



制作厂商	Cyanide Studio
游戏发行	Focus Home Interactive
游戏类型	体育
上市日期	2009年9月21日

推荐度：85

孪生区
Twin Sector

故事发生在未来世界末日之后，人类的幸存者被放入冷冻舱里沉睡，并被深埋在距污染地面很远的地下，等待地球恢复宜居时才会被唤醒。你是唯一能醒来的人，所以成为了唯一能够拯救人类的人。在限定的10个小时内，你需要修复地堡内损坏的主发电机以恢复安检站的功能，同时和神秘力量做斗争。



制作厂商	DNS Development
游戏发行	Headup Games
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年9月18日

推荐度：80

瓦尔多在哪里？奇幻旅程
Where's Waldo? The Fantastic Journey

在游戏中，玩家要努力寻找瓦尔多和他朋友，游戏提供了上百种隐藏道具和12个各具特色的魔法世界场景。在多人连线游戏模式中，整个游戏娱乐性将会增加，游戏增加多种强力元素。

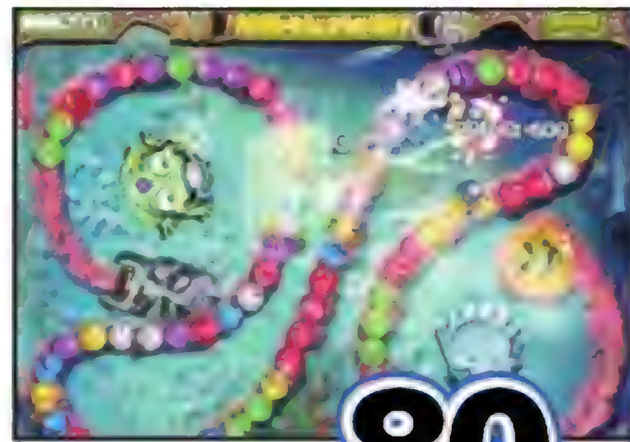


制作厂商	Classic Media
游戏发行	Ubisoft
游戏类型	益智
上市日期	2009年9月23日

推荐度：80

祖玛的复仇
Zuma's Revenge

作为祖玛游戏的鼻祖，这次祖玛新作较上作拥有更好更精美的画面，并且支持宽屏显示器分辨率；新增多种新能力武器和特性，新增多种游戏模式，另外还新增了Boss关卡。



制作厂商	Popcap Games
游戏发行	Popcap Games
游戏类型	动作
上市日期	2009年9月15日

推荐度：80

王权2——幻想王国
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

这是款中世纪幻想世界为背景的王国建设模拟游戏。游戏里玩家不仅要抵御怪物的侵袭，还可以向市民收取税金、建造公共设施，逐渐把城市建造成大都市。



制作厂商	Paradox Interactive
游戏发行	Paradox Interactive
游戏类型	策略
上市日期	2009年9月17日

推荐度：85

狂热卡车
GearGrinder

这是一款竞速射击的赛车作品，玩家将驾驶武装卡车与对手展开激烈的竞速战斗，在该作中提供许多武器、地雷、装甲等装备以及许多解锁项目，单人模式下共有超过45种任务，并支持最多8人连线游戏。



制作厂商	Headup Games
游戏发行	Headup Games
游戏类型	竞速
上市日期	2009年9月26日

推荐度：80

鱼雷快艇——海洋骑士
PT Boats: Knights of the Sea

游戏使用了STORM 2引擎的改良版本，这个引擎具有很多新的特性，比如海面上激起的海浪，不同种类的战舰尾后留下的不同的轨迹，真实的船体碰撞，不同武器对船体造成的不同的伤害表现等。

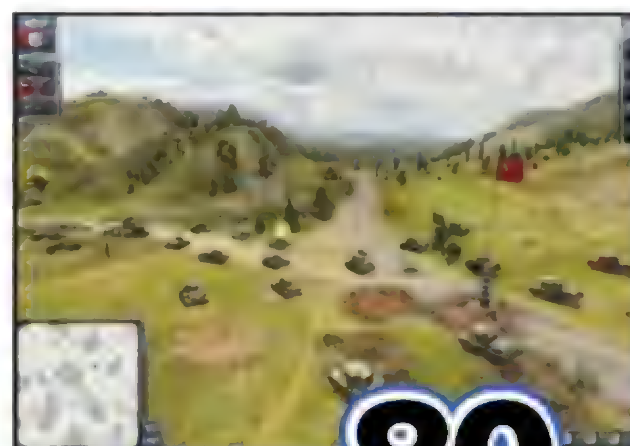


制作厂商	Akella
游戏发行	Akella
游戏类型	模拟
上市日期	2009年9月29日

推荐度：80

战争命令
Order of War

游戏有些像是二战版的《冲突世界》。游戏场面很宏大，画面也很精美，不过操控感不太理想。新加入的影视视角是个特色，但并不能弥补总体视角的不足，而且即使是在视角最大化的情况下，步兵仍然小得可怜。

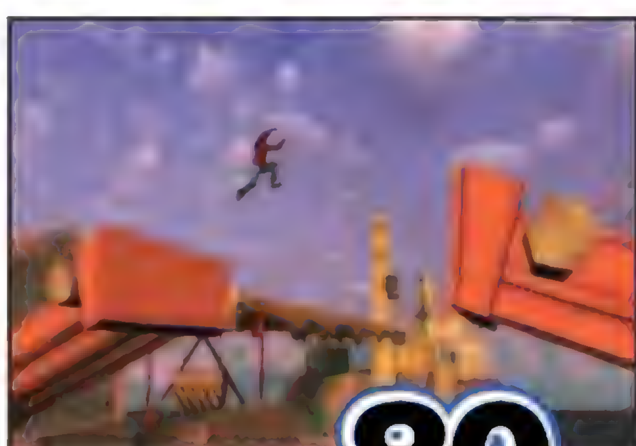


制作厂商	Wargaming.net
游戏发行	Square Enix
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年9月18日

推荐度：80

自由奔跑
Free Running

玩家将会控制人物在钢筋水泥的丛林中的障碍物之间进行难以想象的流畅奔跑、跨越、跳跃或攀爬。在游戏中，玩家充分利用繁华市区的屋顶、墙壁和拱门等建筑物来回穿梭，在各种城市上空进行杂耍和障碍赛跑。

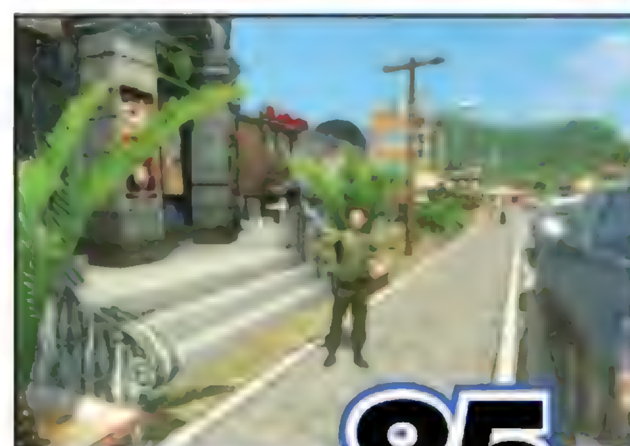


制作厂商	Core Design Ltd.
游戏发行	Ubisoft
游戏类型	动作
上市日期	2009年9月30日

推荐度：80

海岛大亨3
Tropico 3

此次《海岛大亨3》采用了全3D画面，并加入许多新的特色，像玩家可以在自己经营的街道上走动、进行演说，来争取民众的支持，或者是可以建立秘密警察部队或是开发石油等。



制作厂商	Haemimont
游戏发行	Kalypso
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年9月23日

推荐度：85

盛名之下的创意尴尬
——《星际争霸Ⅱ》地图编辑器杂谈

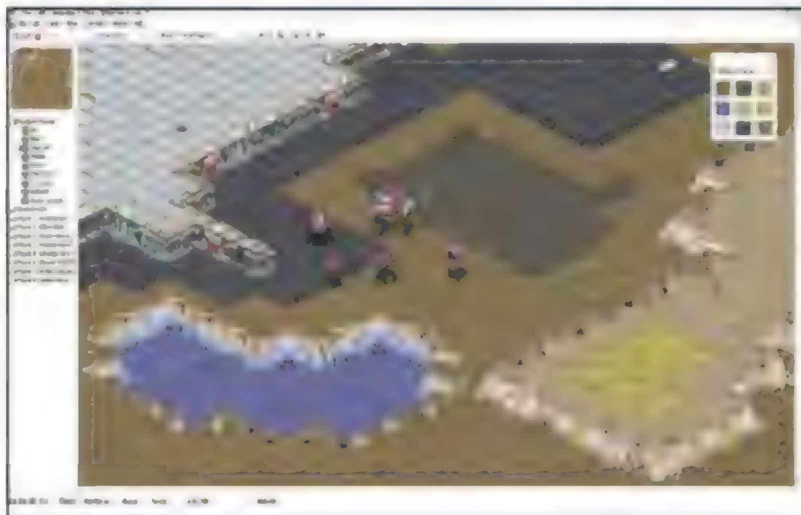
■重庆 Jump

编者按： 这篇文章触及的又是较敏感的话题。《星际争霸Ⅱ》的地图编辑器在暴雪嘉年华上公布后引发了不小的反响，褒赞与嘲贬者皆有之，但从国内庞大的“暴雪爱好者”群体和玩家对暴雪的信任度来看，总的来说玩家对此持期待与赞美的态度。而下面的两篇文章，却是从冷静的角度来评说新地图编辑器的话题，是非对错，自有评判。

《星际争霸Ⅱ》地图编辑器在暴雪嘉年华上甫一公布立刻引来一片哗然。有高呼GAME3.0时代将随《星际争霸Ⅱ》一同降临的，也有暗讽演示的第三人称MOD中的人物动作机械僵硬的，有山呼暴雪创意无限的，也有人冷静地指出玩自定义地图和MOD不过是无数FPS和RPG玩剩下的，一时间众说纷纭好不热闹。但不论赞也好贬也好，一款小小的地图编辑器所引起的关注和讨论都是空前的。为进一步了解《星际争霸Ⅱ》此番着重宣传的“银河编辑器”，我们不妨先回顾一下暴雪RTS游戏中的地图编辑器的进化史。

地图编辑器一直是暴雪RTS游戏的招牌，向上可以一直追溯到1995年的《魔兽争霸Ⅱ》。早期的战略游戏地图编辑器可以看作沙盘游戏精神在电脑游戏上的延续，暴雪自然也不例外。以现在的眼光看来，《魔兽争霸Ⅱ》的地图编辑器尚且相当稚嫩，玩家仅仅能够编辑战场的地形地貌并摆放各个阵营的部队和建筑，并进行一些非常初级的条件设置。这个时代的地图编辑器智能程度很低，其作用也仅仅是使玩家能够自行编辑对战地图或者单纯满足玩家堆沙盘的乐趣，是名副其实的“地图”编辑器。相比起这个简陋的编辑器，三年之后的《星际争霸》则有了长足的进步。《星际争霸》的地图编辑器首次引入了“触发器”（Trigger）设定，允许地图创作者加入在特定条件下触发的特定事件，虽然触发条件选项很少并且不支持条件编程，但这个设定的加入已经对地图编辑器的性质产生了革命性的变化：从沙盘地图编辑器到线性关卡编辑器。这催生了许多有趣的创意，如DOTA的雏形Aeon of Strife，便诞生在《星际争霸》的时代。


《魔兽争霸Ⅱ》时代简陋的地图编辑器Waredit


《星际争霸》的地图编辑器StarEdit中已经加入了触发器

《魔兽争霸Ⅲ》的世界编辑器则进一步向玩家开放了创意的大门。《魔兽争霸Ⅲ》的世界编辑器被细分为六个门类，分别为地形编辑器、单位编辑器、触发器编辑器、AI编辑器、战役编辑器及导入管理器。触发器在《魔兽争霸Ⅲ》中得到了极大进化，Jass脚本语言的引入使得触发条件编程成为可能，玩家的创意得到了更进一步的释放。同样的应用也体现在了AI编辑器中，地图作者可以使用简单的条件语句对AI和NPC进行控制，配合资料片“冰封王座”引入的分镜和语音，能够创


《魔兽争霸III》的世界编辑器已经相当详尽

造出极具戏剧性和冲击力的游戏场景。导入管理器的存在使得玩家可以很方便的导入自行设计的单位模型、贴图材质以及语音。这一切的综合作用使得《魔兽争霸III》的世界编辑器成了PC平台上功能最强大，最成功以及最易用的关卡地图/MOD编辑器之一。《魔兽争霸III》的战役本身便是一个重线性RPG体验的“非主流”RTS。在强大的地图编辑器的支持下，这个时期的玩家创作力得到了极大的发挥，优秀的作品也不断涌现，从战役RPG游戏到各种塔防游戏，从DOTA到Vampirism（吸血鬼与农夫），世界编辑器的存在使《魔兽争霸III》的成功并不局限于一款优秀的RTS游戏本身。《魔兽争霸III》的世界编辑器的成功是现象级的，如此强大的编辑器不仅在RTS领域一枝独秀，放眼当时的整个PC游戏界也就只有Valve的Half-Life系列能与其并驾齐驱。《无冬之夜》系列的DM编辑器在条件触发和剧情构建上自有其独到之处，但在泛用性和可操作性上显然不足以相提并论。

回顾了过往的地图编辑器的辉煌之后，便不难理解为何《星际争霸II》的地图编辑器能够引起如此广泛的关注了。地图编辑器对暴雪的RTS游戏而言有两层重要意义：其一是为玩家提供更丰富的附加游戏选择，其二则是利用民间社区力量对发掘游戏本身之外的衍生附加价值。众多玩家被暴雪嘉年华上的演示视频所震惊，的确，以一款RTS游戏的地图编辑器做出第三人称射击游戏甚至纵版射击游戏对大部分玩家来说都是新鲜事儿。但事实上《魔兽争霸III》的世界编辑器早就已经能够实现改变游戏人称和操作方式，暴雪官方就曾在2004年圣诞节发布过玩法类似于马里奥赛车的“艾泽拉斯大奖赛”赛车地图，民间也有人尝试过制作第一人称射击游戏，但因为无法实现鼠标瞄准而作罢。不管是飞行射击游戏还是第三人称射击游戏也都是早就有热衷于地图编辑器的玩家实现过的旧创意了。

如果将《星际争霸II》的地图编辑器和《魔兽争霸III》的世界编辑器作直接对比，根据暴雪自己的说法，《星际争霸II》的“银河编辑器”在所有方面都有了提高。《魔兽争霸III》世界编辑器中使用的脚本语言Jass进化为了Galaxy，暴雪承诺这个新引进的脚本语言Jass更接近C语言，更易编程，并且支持自定函数。借助Galaxy语言，触发器编辑器和AI编辑器都有了长足的进步，给地图作者留下的空间也更大。更丰富的触发条件（如天气和昼夜触发）和完全可自定义的种族科技树甚至自定义种族都给了作者更大的创作自由。与此同时，更友好的用户界面和支持用户自定义游戏中的UI则是另一个给地图作者松绑的举措。

更灵活、更开放、更自由，这三点可以概括“银河编辑器”的改进方向。“银河编辑器”的每一条改进对热衷于地图编辑的玩家来说都是值得欢呼的，


《星际争霸II》“银河编辑器”中的地形编辑界面，用户界面看起来和以前没太大的差别

但很明显，《星际争霸II》的地图编辑器的进化并没有许多人想象的那样“革命化”。《魔兽争霸III》的世界编辑器能做什么，《星际争霸II》的银河编辑器也就能做什么，只是玩家编辑地图的时候各种创意实现起来更轻松便捷。《魔兽争霸III》的地图编辑器实现不了的，银河编辑器基本也没办法实现。受制于《星际争霸II》这个RTS游戏的引擎和内核限制，银河编辑器功能再强大也没办法制作出彻底跳出原有游戏框架和内核的游戏作品。通过分析嘉年华上演示的幽灵Nova第三人称射击MOD的视频，玩家可以轻易发现角色的动作动画偏少，不能进行垂直方向瞄准这样的缺点，而造成这些缺点的原因也很简单：这个所谓的第三人称射击游戏其实不过就是一张拉低了视角用键盘控制的普通《星际争霸II》战役地图。尽管“银河编辑器”支持自定义HUDs，但指望如此简陋的条件下制作出手感良好具有较高游戏性的射击游戏仍然是不现实的。好消息是，尽管《星际争霸II》中并没有《魔兽



“银河编辑器”能轻易做出流产的《星际争霸——幽灵》？未必


射击游戏和第三人称射击游戏的点子看起来很新奇，但其实也是早就玩剩下的

争霸III》那样多的RPG要素，但在地图编辑器中仍然保留了英雄等级和经验值这样的设定，也就是说《魔兽争霸III》时代的RPG地图的制作思路可以直接照搬到《星际争霸II》中。DOTA爱好者们完全不用担心，用以携带物品的单位背包设定也得到了完整的保留，制作星际科幻版的DOTA不会有任何的障碍。但同样的道理，指望利用“银河编辑器”做出复杂的，故事驱动的RPG游戏仍然是不靠谱的。

总而言之，尽管高调宣传，但《星际争霸II》的银河地图编辑器其

实并非什么革命性的产物，这不过是一个《魔兽争霸III》地图编辑器的强化易用版。考虑到《星际争霸》初代的强大影响力，暴雪在正统续作《星际争霸II》的制作上体现出的态度是谨慎谨慎再谨慎。数量庞大的系列老玩家，特别是电竞玩家，是开发组万万得罪不起的，反映到开发进程中最大的议题便是如何在更换引擎后最大程度的保留前作的游戏性和游戏体验。从目前的对战视频来看，至少在操控性和游戏风格上，《星际争霸II》是一款很完美很原汁原味的续作，但从侧面来看，这样的谨慎也阻碍了开发团队的创意发挥。发布并着重宣传功能更强大更易用的地图编辑器，将不少游戏中完全派不上用场的创意选择留给玩家的行为背后折射出的，与其说是暴雪将创意责任转移给玩家，更莫若说是《星际争霸II》这个盛名之下其实难副的尴尬。更开放更自由的地图编辑器一方面使得玩家有了更多的游戏选择面，另一方面也算是多少弥补了这款名作之续毫无创意进步的苍白。与此同时，新的编辑器配合地图授权机制和战网付费机制，玩家们也有理由期盼自定义地图在《星际争霸II》时代从民间走向准官方，迎来一个前所未有的辉煌期。这对于暴雪和玩家而言都应该是一个双赢的局面。



授之以鱼，还是授之以渔？

——从《星际争霸II》的地图编辑器说起

■山西 坏香橙

大棒与胡萝卜



一位急性子西班牙玩家的杰作：一部基于《星际争霸》一代制作的《星际争霸II》MOD，你能从中看到些什么？

如今这个市道，要想让精心打造的游戏卖得好，单纯在品质上努力下功夫是远远不够的。精明的厂商都清楚，在这个口舌舆论决定市场份额的时代，一条优秀的公关广告所决定的先机，往往正是能左右最终胜算的关键——远的不说，瞧瞧最近的暴雪，一堂典范式的公共营销表演油然可见：在刚刚过去的2009年第三季度乍始，手握《星际争霸II》这部热门大戏的Blizzard在一番例行的情报宣传布道之后，悍然亮出了一根名曰“这部跨世纪大作将不支持局域网”的彪形大棒。此棒一出，舆论哗然，为数甚众的玩家纷纷拍桌子叫嚣着诸如“暴雪你不要得意忘形”云云言论，甚至有人直接向这款万众期待的大作伸出了中指；然而这还不算完，真正的好戏还在后面，经历了一番千夫所指的关注之后，在2009年8月中旬暴雪嘉年华的《星际争霸II》专场游戏说明会上，首席设计师Dustin踌躇满志地亮出了一张光鲜亮丽的王牌：一个号称“包含了暴雪所有能想到的系统”的地图编辑器——你可以用这个编辑器重塑单位的属性，你可以用这个编辑器制作第三人称动作RPG，你甚至可以用这个编辑器制作纵版射击游戏——所有的一切都有真真切切的演示视频做证明。此论一出，舆论再哗然，探指的千夫纷纷发现自己的手指头戳到了一根鲜美多汁的胡萝卜上，之后的戏剧性反应可想而知：数日前众口一词厉言声讨的群众不约而同口径一致地转换了态度，纷纷载歌载舞高呼暴雪英明大做头顶青天状，一时间，《星际争霸II》万福无敌所向披靡的言论再次甚嚣尘上。

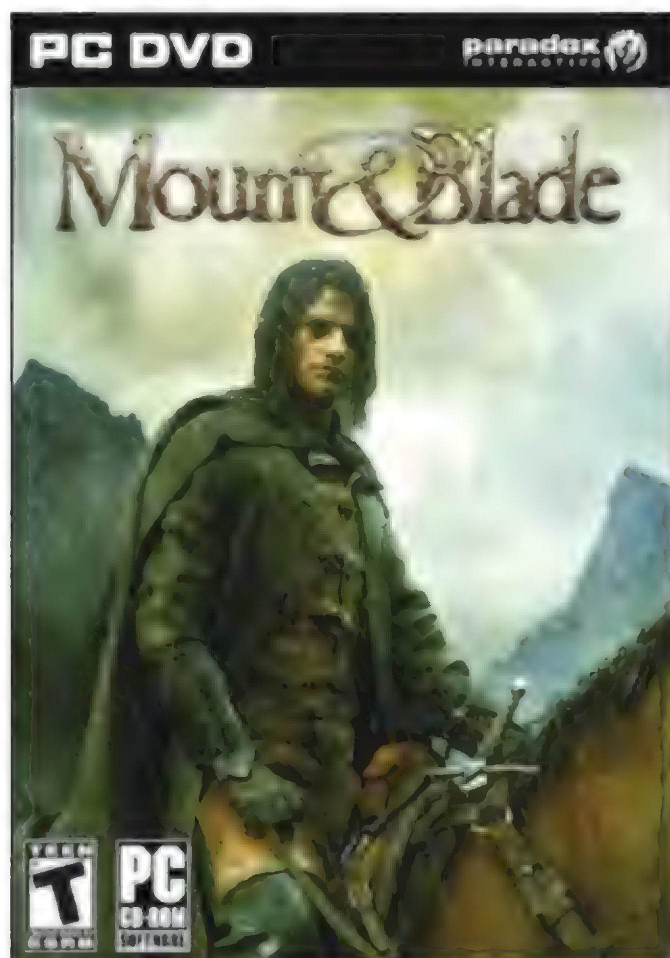
毫无疑问，这个强大的地图编辑器必将会是这部尚未发售的游戏最引人瞩目的卖点之一，然而，这个看似无敌的编辑器真能如同期望般抹消一切争议吗？

我看未必。

革命啦，同去同去

首先我要强调一点：这次话题的重点既非那个一切尚未定论的地图编辑器在功能上是否存在局限性，也不在整个编辑器的开发思路有多少取样自从前的游戏内容，更不是演示部分最后的2D飞行射击游戏究竟算得上鸡肋与否。实际上，这次讨论的核心要比这些纯属推断的臆测更为直接明了，让我们放下那个激动人心的编辑器DIY演示，拿起在同一展会上现出的官方实际游戏视频再来看个究竟：不出所料，尽管在刚才的编辑器示范视频中，暴雪展示了它在这个全新的引擎下能做出的创造性实例，但在真正实际制作的游戏规划中，《星际争霸II》所表现的依旧是不温不火的一副传统做派——没错，任谁都能看出来，和10年前的初代相比这个全3D的续作在画面上可谓进步神速，留心的话也能在其中发现不少不曾存在于前作的单位与噱头，但又有谁胆敢下定论说这部续作算得上是“全面革新的新一代”？

有人会说：你干嘛要这么执着于创新呢？干嘛要这么执着于厂商本身的创新呢？《星际争霸II》不是像《魔兽争霸III》一样给了你地图编辑器了吗？这个功能更强大的



并非所有的录像带出租店员都能拍出《低俗小说》，又有多少独立游戏制作人能拿出《骑马与砍杀》这样的杰作？

编辑器难道还不能满足你的创新欲望吗？

乍看之下，以上言论可谓义正辞严理所当然。然而，对比《魔兽争霸III》与《星际争霸II》，地图编辑器这个令玩家一展创造才华的附属工具，其存在意义真能一概而论吗？

我看未必。

别傻了，朋友，革命不是这么搞的



来自外行恣意妄为的创意并非万能药——对此抱有异议的朋友不妨来试试《北野武的挑战状》

一位奇幻文学爱好者通读了帅叔尼尔·盖曼的《蜘蛛男孩》，深感滴滴香浓意犹未尽，于是跑去书店向经销商咨询续作消息。只见那店掌柜耸耸肩，递给这位沉迷者一本《美国众神》，外带一张尼尔·盖曼Fans同好会的加入申请表。

——这就是从《魔兽争霸II》到《魔兽争霸III》，以及对后者地图编辑器作用地位的形容范例。

一位奇幻文学爱好者拜读了乔治·R·R·马丁老爷子的《冰与火之歌》前四卷，大呼真乃神作但未完待续实在是不厚道不过瘾，于是跑去书店向经销商咨询续作消息。只见书店掌柜耸耸肩，递给这位沉迷者一套四卷书的彩色插图精装本、一本牛津英汉词典、一台打字机外带一张乔治·R·R·马丁书友会的会员卡。

——这就是从《星际争霸》到《星际争霸II》，以及对后者地图编辑器作用地位的形容范例。

毫无疑问，榨取利润对于商业化的游戏制造业来说可以算是天经地义的，但如此简明直截的目的就是这个行业的全部内容吗？答案毋庸置疑是否定的。作为一项以高科技与先进理念作为支柱的娱乐业，妄自尊大的止步不前只会让玩家厌倦令市场萎缩，一味窃取他山之石抄袭别人的成品终归会导致坐吃山空无米下锅——雅达利王朝的覆灭就是最好的业内教训。从长远角度来看，在这个行业里最重要的是什么？毫无疑问就是不断革新开创新标准的旺盛创造力。

既然创新对于游戏业界是如此重要，那么真正有义务承担起这份风险责任的又该是谁？从市场的供求关系中我们轻而易举便能得出答案：自然是作为商品卖方的游戏商家本身。确实，的确有为数不少身为业余制作爱好者的玩家同样能制造出颇具一闪灵光的独立游戏，但这些标新立异的个性化产物又有多少能真正发展成拥有完整游戏性的成品？又有多少本身创意不乏亮点的试验品由于缺乏全面的统筹整合而在最终死于系统缺陷的内耗？另一方面，尽管一向为不少单纯崇尚个性独立却缺乏实践体验的创作型玩家所不屑，但对于真正有实力的游戏制作厂商来说，能从闪现的灵光中提取创意的核心，并对综合采样而来的灵感展开统计分析，从而得出切实可行的语系设计，这才是业余与专业的真正差距。其实，回过头来重看那些充满斗志的独立游戏制作人，又会有多少胆敢声称从未对商业化游戏的系统设计进行过借鉴学习？答案无须赘述。

一方是通过职业水准的产品演示做出指导示范的传道者，一方是热情有余但经验远远不足需要虚心接受专业人士指引的受业者，这就是专业游戏制作厂商与业余玩票游戏制作人的实际关系。的确，相比于一向奉行产量至上质量靠边站的EA，推崇慢工出细活在精不在量的Blizzard更值得我们去尊敬学习，但这次的《星际争霸II》真的对得起这家身为领跑人的大牌厂商一贯以来的游戏制作原则吗？

我看未必。

你究竟在害怕些什么呢，保守主义先生？

暴雪可以制作出经典游戏吗？答案是不言而喻的。无论是否喜爱暴雪的游戏，它至少在游戏制作的用心程度上都是值得称道的——没人能否认暴雪对门下产品打磨抛光完善的功夫。这种像滚珠一样圆滑的游戏成品虽然不可能满足所有人的口味，但至少从一般大众的角度来说，这种细腻的触感是最容易被多数派接受的。

暴雪可以制作出创意之作吗？答案也并不是否定的。的确，相比于从零开始建造奇迹，这家公司更擅长从产自其他工作室的造物中直接学习经验教训来改进自家的作品。但拜那精益求精的制作态度所赐，整合完毕的成品往往总能表现出相比原作更为完满的效果，进而发扬光大成为业内制作的标准——《暗黑破坏神》和《星际争霸》都是不错的实例。为何会有“一直被模仿，从未被超越”这样的赞誉加身于暴雪至上？因为这家公司本身恰恰正是这一行当的个中高手。

那么，让我们再来看看这次的《星际争霸II》又告诉了我们些什么：这部游戏拥有强大的制作实力与成熟的创新机制，身为创作者的暴雪却把创新的权力全盘交给经验远不及专业游戏制作人的玩家把持，这就是《星际争霸II》地图编辑器给人带来的真正启示。这种态度是出自对玩家的信赖吗？

我看未必。

对于《星际争霸II》这部跨世纪经典的续作，暴雪的态度同样是难以取舍：贸然的推翻与革命只会对这个已经形成完善体系的玩家群落造成不可逆转的损失，彻底延续原有的架构设计必然会招致崇尚革新的前卫玩家怨言。两相取舍之下，索性推出高自由度的地图编辑器这样的卖点转移舆论注意力。乍看之下如此可谓照顾所有看客的口味，玩家各取所需，所有人皆大欢喜，但实际上，这种行为分明是出于对自身创新责任的放任，是一种相比于EA那类似资本原始积累的商业手段在理念上更为进步的纯粹商业行为。

毫无疑问，经由长期不懈的公关广告与有求必应的卖点包装，《星际争霸II》必将成为一部彻底的商业作品给暴雪交上一份完美的销售账单，但这部作品真会像宣传般成为同比于前作的传世经典吗？答案我们心知肚明。



将上帝视角的FPS与凡人视角的ACT灵活结合并不是什么全新的概念——《地下城守护者2》很好地证明了这点

再多点理由，再多点爱
——由VGL引发的随谈

■北京 花痴庆次

VGL（Video Games Live）也许是世界最负盛名的电玩主题音乐会，如果你没有听过这个名字也并不奇怪，因为今年8月份它才第一次来到中国举办演出，并把第一站演出地点定在北京。想要了解这个音乐会，网上有不少相关资料，《大众软件》今年10月上杂志的记者视点栏目也有比较详细地提及。所以，下面的文章不是要继续讨论关于这场演出的过程，而是伴随这场演出而来的一些相关的话题——姑且算是没话找话，让我们来闲聊一些这场演出背后有意思的东西。

高举双手，为音乐家们献上敬意



“啊！是小岛秀夫啊！”

在开场的经典游戏音乐大串烧之后，第二首曲目是《潜龙谍影》的主题音乐。这时主持人故意卖了个关子，暗示有一位重要人物本来很想到现场，但因故未能前来，不过他特意拍了一段视频来问候现场的中国观众。这时候屏幕上出现了一个小个子男人的身影，演出现场里随之爆发出热烈的欢呼声，我身后一位宅男无比兴奋地对身边不明所以的女友说道：“啊！是小岛秀夫啊！”是啊，是小岛秀夫啊！那可是真正的大人物，尽管他这段问候的视频明显是跟着VGL主办方转战世界各地，走到哪里放到哪里，并非专门为中国观众所录制，但这并不妨碍现场7000多名观众中至少有半数人都能认出他。你瞧，尽管咱们这地儿甚至没有一个健全的家用游戏机市场，但但凡有点半吊子游戏机常识的人都知道小岛秀夫这个名字——他可是个货真价实的明星制作人。

在接下来的演出间歇里又播放了两位制作人的问候视频，不过就现场稀稀拉拉的掌声来看，观众们对这两位的兴趣可就小多了。但这并不意味着这两位就是泛泛之辈，其中一位是影响了世嘉公司20年的灵魂人物中裕司，另一位则是……则是……哎，我就很诚实地不去百度他的名字了，因为当这位老兄在大屏幕上出现时，我跟现场所有人一样无动于衷，而这位长像亲切的老外却是PS系大作《战神》的制作人。这事儿令我身边的女友很是奇怪，她问我说：“你不是每一代《战神》抱着打个没完，号称必通关两次以上么？我都看得烦了。但我可从没看你打过什么《潜龙谍影》啊，怎么这个小岛秀夫出来你就激动得冒泡，而做《战神》的人出来你一点反应都没有？”我愣了半天，心想这个问题很是深邃，就好像虽然国语音乐中魔岩三杰的我听得最多，但窦唯张楚何勇三个人全上也架不住周杰伦一样。但是坦诚地说，《潜龙谍影》系列我确实没有正经地通过一作，但对小岛秀夫如此追捧，无非是我在不觉中成为了明星效应所影响的羊群中的一员。这事儿细想起来颇有些无聊，我可以怪相比欧美游戏界，小日本太喜欢去炮制明星制作人；也可以怪尽管今时今日全球游戏市场重心早已西移，但咱们的游戏媒体却始终摆脱不了早期日系风格的影响，但无论如何，游戏机玩家太容易受到媒体制造的明星效应影响，却是不争的事实。昔日《电子游戏软件》在“电刑室手记”里曾经如此教育某些小白：“你这样的玩什么游戏啊，追星去吧！”先不说一个真正的游戏玩家应不应该追星，但怎么透过媒体影响去了解自己真正喜欢的游戏和制作人，却是不妨去学会的。

“我对中国玩家的素质已经绝望了，在听钢琴演奏的中间都要欢呼鼓掌！”

在听钢琴演奏的间隙该不该鼓掌呢？你可以试试在郎朗的演奏现场鼓掌打拍子或者欢呼，我敢保证一首曲子未完，就算没有两个保安把你架出去，你也会被周围扔来的白眼球给砸死。于是，有没能去VGL现场的朋友在看过网上的演出视频后义愤填膺地发出了这样的呼声：“我对中国玩家的素质已经绝望了，在听钢琴演奏的中间都要欢呼鼓掌！”是的，在Lee ann小姐精彩的钢琴独奏环节中，场内观众一直有节奏的鼓掌打节拍或者发出欢呼声，如果是在其他性质的演出时出现这样的举动，毫无疑问是愚蠢的。但这是VGL，在演出一开始主办方的Tommy就告诉观众，在演出的任何环节，只要听到自己熟悉的旋律、看到自己熟悉的画面，都可以随时随地鼓掌和欢呼。场内观众很好的回应了他的要求，整场演出从头到尾都高潮互动不断，同时也体现出了VGL作为电玩音乐会的特殊魅力。

钢琴演奏环节中的鼓掌与欢呼只是一个小小的例子，许多没有去现场的玩家在看过网上的视频后发出了不少质疑：为什么看起来场内没有坐多少人？为什么观众从头到尾都那么闹腾？为什么没有《魂斗罗》的音乐？为什么没有“仙剑”或者“三国志”的音乐……综合这些问题，许多玩家得出“VGL不过尔尔”的结论。而实际上就到现场观看演出的观众所总结，几乎所有人都表示非常满意，是一次完全值得的体验。这就是现场演出的魅力之处，如果没有加入到数千人的音乐狂欢中，是无法感受到那种气氛的。决定让你购票前往现场的原因或许是更多一点的爱，而一次出色的现场演出足以回报你的这种爱——没错，再多一点爱吧。

“场内是暴雪青的举手！”

说VGL是一场游戏玩家的狂欢并不为过——且慢！是PC玩家还是TV玩家？如果搞不清楚这个定义，或许还真有些麻烦。据说主办方在搞宣传活动时打算把海报贴到网吧里，想想看，告诉那些省钱玩《劲舞团》或者QQ游戏的孩子，最便宜只要180元就可以听到现场演奏“光晕”“塞尔达”的主题音乐——也许有人会回应：“塞尔达是啥？能吃么？”确实不能怪主办方分不清楚PC游戏和TV游戏的区别，毕竟目前在国内说到游戏，不了解的人都会想到网吧里那些能制造社会话题的网络游戏，而VGL的音乐风格却是以电视游戏音乐为主，几乎就没有任何网络游戏的元素。国内的电视游戏玩家都藏在哪里？应该通过什么渠道让他们了解这场演出，并吸引他们来看？主办方确实没有想出什么太好的办法，比如在北京地铁里免费发的报纸上刊登了几次豆腐块儿大小的广告，不过这样的推广方式很难说效果有多大。

虽说VGL的保留曲目都是来自于一些经最经典的TV游戏，但依旧存在一些中国玩家所不怎么熟悉的。例如在奏《银河战士》的主题曲时，尽管大屏幕上播放着萨姐的英姿，依然有不少观众在窃窃私语：“这是什么游戏来着？挺熟的，就是想不起名字了……”为了适应国情，主办方在曲目的选择上看来是作出了一番考虑，暴雪的“星际”“魔兽”“暗黑”三大主题音乐悉数入选。在整场演出中，演奏《魔兽世界》曲目时得到了最多的欢呼声和掌声，尤其是阿尔萨斯在大屏幕的亮相引发了持久的高潮。当主持人发出“场内是暴雪青的请举手”的号召时，现场稀里哗啦举起了一片手臂。如果要给TV玩家找一个最好的PC游戏融合点，看来暴雪的作品无疑就是最佳之选。

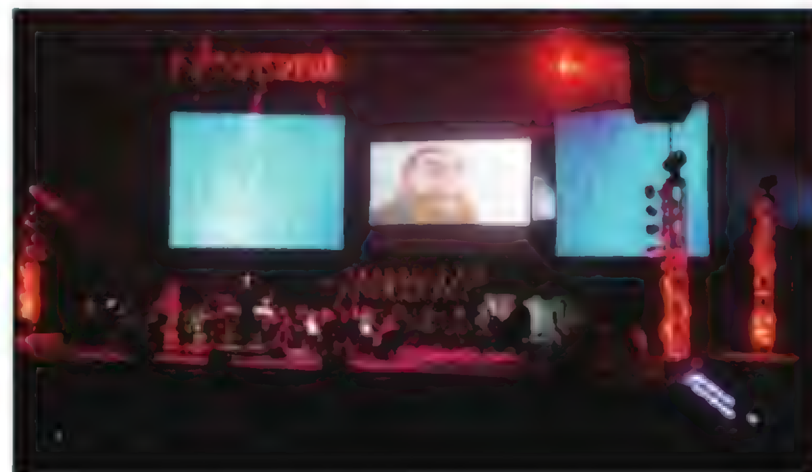
“买180票价的都跑去VIP席了……”

在VGL北京站的演出后，原计划10月份举行的上海站演出却被突然取消了，主办方将这个档期挪到了巴西演出。虽说目前决定年内于广东佛山再举办一场，但北京站的演出最后亏损了——或者说没有达到预期的收入，几乎已经是肯定的了。有爱的玩家一早就购买了票，而在观望中的玩家临近演出开始时占到了大便宜，据说高价票能以极低的折扣拿到，主办方后期为了促销还推出所谓的“战队套票”。即便如此仍然有一些票没有卖掉。在首都体育馆大门前兜售黄牛票的黄牛党最后有不少都拿着没卖掉的票进场观看演出，我前面就有一个疑似黄牛党的家伙，在第一首串烧曲目演奏到一半时才悠然进场，而第二首曲子还没演奏完就离席而去，之后再也没有见他回到过座位上。由于高价票的座位没有全部卖出去，有一部分买了最低180元价位票后排座位的观众可以随意走到前排去欣赏演出。这样的情况在佛山站时如何避免成了问题，否则人人都持观望态度等票价打折，票房情况只会更不理想。

有懂行的玩家在北京站的演出后表示，在国内办演出要想赢利，票房只是个无关紧要的因素，重要的是看有没有接盘的冠名赞助商和广告商。VGL北京站无疑在这方面是不成功的。尽管主办方可以很骄傲地宣布VGL证明了电子游戏绝非是单纯的娱乐，而是一门真正的艺术，但艺术的曲高和寡也会导致难以获得满意的商业回报。VGL北京站高昂的票价让许多囊中羞涩的玩家却步不前，这时候要想果断地下决心购票，还真得再多一点理由，再多一点爱。



像索尼克这样有影响力的作品，在当晚现场引起的回应却相当一般



“山口山”的演出过程中全场爆发了数次掌声



现在演出的是《星际争霸2》



《最终幻想》的背景画面用了国内的Cos社团照片，此举后来在网上引发了不少争议



点石成金——真实炼金术的传说

■上海 冷却多情弦

引子

日本动画一贯有个常见现象，动画的主题往往会引起现实中的共鸣。十数年前《灌篮高手》风行一时的时候，多少热血青年迷上了篮球，后来《棋魂》出世后，又有无数的宅男宅女投入到围棋的世界中来。而《钢之炼金术师》这部日本动画片问世后更是吸引了无数少男少女的狂热喜爱，无论是人设、角色、声优都成了追捧的对象。

不过与前述两部动画片有明显区别的是，似乎不论《钢之炼金术师》有多红，几乎没有听说有哪个粉丝因为《钢炼》而迷上炼金术的。当然，这是因为炼金术在当今社会几乎销声匿迹的原因，就算《钢炼》的粉丝想研究也是无从下手。然而好奇害死猫，古老的炼金术究竟是什么样的东西？它又是如何发展和泯灭的呢？这篇文章给大家呈现的，是历史上真实存在过的炼金术。


《钢之炼金术师》这部日本动画片问世后吸引了无数少男少女的狂热喜爱

第一章、起源

寻求长生是人类受到一切诱惑中的最大诱惑。有史以来，人类就曾希望自己长生，并且作过种种的尝试。在所有的尝试中，炼金术士的幻想和技艺是被应用得最普遍的。


最早的炼金术起源——葛洪炼丹

最早的炼金术相传起源于古代中国。古代中国的“神仙说”不仅仅是炼金术的导渠，更是中国炼金术的理论支柱。到了战国时期，神仙道分为三派：一为专以服食药物以求长生不老的服食派；二为以房中养生为成仙方术的房中派；三为讲究导引服气的吐纳引派。其中的服食派可以说是炼金术的先祖，早期的炼金家就出自这些大胆尝试的服食派。这些术士经过长期试验，服食了许多自然生成的植物药、矿物药和动物药，虽然收到一些延年益寿的功效，但都不能阻抗衰老，离长生不死的目标相去甚远。同时，远入仙山求药也屡屡失败，失望之余，方士们不得不重新思考。

此时，中医“煎煮草药”的方法启发了他们，方士们开始尝试水煮药物，企望从“煮”中炼出长生不死药。但是，更令他们神往的是墨家学派精于冶金制造业的百工之士的“冶炼”技术。在方士们看来，不仅仅是奇妙的炉火，而且墨派的神秘帮会制以及鬼神思想都会有助于仙药的炼制。

在大多数游戏中，炼金这一行为被更形象地称为“合成”。当年《轩辕剑》系列里的炼妖壶可算是少有的中式炼金术描写。不过国内自主研发的中国风MMORPG中早已将炼金作为必不可少的一个元素，《口袋西游》的宝石、宠物合成，《诛仙》《寻仙》的法宝合成，都是脱胎于古传的中式炼金术。

炼金术的最初形式虽与一般的冶铜炼铁、煮药煎汤无甚差别，但其目的与意义却是大大不同。

第一，炼金术不是生产，而是试验。

第二，炼金术不是随意的日常活动，而是有目的有技术的操作。

第三，炼金术不是旧经验的简单延续，而是有某种理论作指导的探索方案。

由采到炼，最初的飞跃起于何时已经难以考察，从司马迁的《史记》可以找到关于炼金术最早的记录：“秦始皇悉招文学方术之士甚众，欲以兴太平，方士欲练以求奇药”。因此可说，秦始皇时中国已经开始了火法炼金术。30岁上下的朋友可能还记得《葫芦小金刚》这部动画片，在片中蛇妖就是将七个葫芦小金刚抛入炼丹炉中熔炼，期望可以炼成不死仙丹。于是七个葫芦娃不得已亲身经历了一场“钢铁是怎样炼成的”。相比之下唐僧就要幸运得多，不知哪个小妖传出的唐僧只能食用不可药用的谣言，否则唐僧早已化为飞灰而不是悠哉悠哉等着被做人肉叉烧包了。


《轩辕剑》系列里的炼妖壶可谓内中别有乾坤


《葫芦小金刚》中蛇妖想将七个葫芦小金刚抛入炼丹炉中熔炼

在西方，和中国的情况相近，制金并不占重要地位，炼金术士们追求的是制药，长生才是他们的主要目标。

最早西方的炼金术可追溯到希腊时期，最早、最可靠的代表人物是佐息摩斯。大约生活在公元350至420年的佐息摩斯相信存在着一种物质，它能魔术般地使金属出现人所企望的变化。他对这种物质的称呼，经阿拉伯传入拉丁语系后，叫做"Elixirvitae"（长生不老药），也就是类似于中国所说的能令人"不老不死"的"上品神药"——金丹。

另一位炼金术士，活动于公元3世纪的赫米斯，是埃及的教士。作为一切有用的技艺的发明者，赫米斯受到普遍尊重，被看作与埃及的月神有沟通，后来慢慢地被神化为"三倍大神赫米斯"，以至于他的名字最后就直接演变成为"炼金术"。炼金术士相信，"炼金术"的精馏和提炼金属，是一道经由死亡、复活而完善的过程，象征了从事炼金的人的灵魂由死亡、复活而完善，所以，他炼出的"金丹"又能延年益寿、提神强精，并能使他获得享福的生活、高超的智慧、高尚的道德，改变他的精神面貌，最终达到与造物主沟通。

由于长生的诱惑力，直到用化学方法制金的可能性未能被科学证据否定的19世纪之前，它一直都有广阔的市场，甚至像牛顿这样的大科学家都认为，通过实验来制取黄金，是值得做的。西方的不少国王，也与中国的那些皇帝一样，一心希望通过炼金术使自己达到长寿永生。如英国国王亨利六世、法国国王查理七世、查理九世、瑞典国王查理十二世、普鲁士国王威廉一世、威廉二世，都是炼金术的忠实信徒。

相对于古人为追寻永生而炼金的单纯理想，游戏中的炼金则有着更宽阔的目标。自力更生，丰衣足食，不仅是保命的药品，身上的装备、手上的武器都可以通过炼金或者合成获得。尤其在网游中，炼金作为一个技能，开始时只能制造一些简单的补红药水，随着等级的提高，就可以制造更为高级的道具。比如可以迅速的提升怒气值的暴怒药水、水下呼吸药剂和速游药水、各种加强魔法伤害的药水等等。自行制造道具和药品，不仅满足自己需要还可发笔横财早已令玩家乐此不疲。炼金/合成早已成为RPG不可替代的"标准件"。

第二章、手段

让我们来看看炼金术士的小屋。我们在炼金术士系列游戏作品中可以看到，明亮的房间，一张摆放着玻璃器皿的长桌，靠墙一个永不熄灭的壁炉，高级点的地上还画着一个魔法阵，这就是炼金术士的全部家当。而ACG中的炼金术士也大多是俊男美女，萝莉正太，偶尔也有某个不幸从头到脚套了全钢马甲的高手招摇过市。


中国古代炼金

而现实中的实验室往往是黑暗、潮湿，四处摆放着不知名的药品，散发着可疑的烟雾。许多炼金术士也不像游戏中那样身着华装，出入高级娱乐场所，他们往往窝在家工作，以节省资金，同时也避开外人打扰。至于形象么，大多满脸胡渣不修边幅，基本就是群古代宅男宅女。

常见炼金设备

在中国的炼丹区内，常见的设备有：

作屋：就是现在的实验室。

立坛：用来安放炉灶。

炉灶：炉与灶的合称，是加热的设备，中间安放丹鼎。常见的有偃月炉、既济炉、未济炉三种。

反应容器：常见的有鼎、釜，都是内装药物，外部加热，只是各自形状与密封程度不同。

升华器：基本构造是在反应容器上部添加一个冷却装置，这样升华物就能在上部冷凝结晶。

蒸馏器：与现代蒸馏器基本相似，但中国的炼金家主要用它抽砂取汞，很少用来蒸馏其他药物。

研钵：是一种用来捣碎和筛选的装置，药物手工研磨成粉后，还要用钵下面的"绢筛"筛过。

华池：是装有溶解液的水槽，池液的基本成分是硝酸，使用时需加硝石等助溶物。

六一泥：主要用来涂抹容器对接处，起密封作用。有时也可抹于内壁，起护壁作用兼参与鼎中反应。


中国古代炼金设备

中国常见炼金法

飞升法：即加热法，加热是每个炼金实验必须的条件，不管是加热液体还是溶解铅块。

水飞法：在水中研磨药物，去掉杂质。

伏火法：原则上是把某些药物适当加热片刻，起火即停。伏火法最大的贡献是发明了原始的火药。

点法：点，就是加入少量的药剂，使大量的药物起变化。

转法：使（分解→化合）可逆反应循环往复地进行。

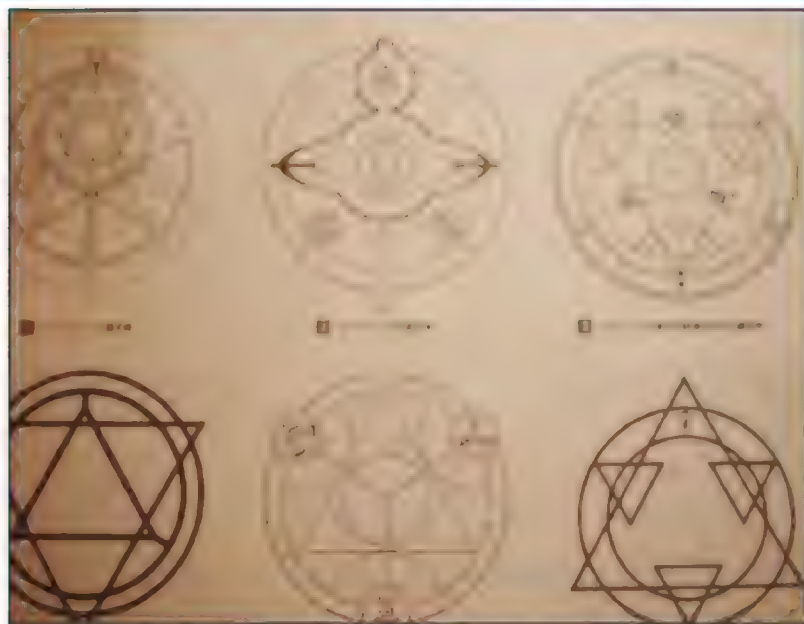
养法：微微地长时间加热，使药物缓慢产生变化。

煅法：用武火迅速将药物熔成汁或使其起剧烈变化。

关法：将药物混合后封闭在某处并不加热，让其自动反应变化。

淋法：水淋药物，把溶解液与残渣分开，再将溶液熬干取得结晶。

古代的中国炼金家不仅在炼金的器具和方法上有着一番作为，更是融入


《钢之炼金术师》中的炼金方案

了中国的道家学说作为理念的补充和完善。据称太上老君有一座八卦炼丹炉，按照太极八卦的原理制成，分乾、坎、艮、震、巽、离、坤、兑八卦，环环相扣，疏而不漏。一把火烧起来比核爆还厉害。当年孙猴子若不是占了巽位有风的空子，恐怕早提前领便当了。

当然了，在游戏中我们是见不到那么复杂的工具和炼金方法的，简单的几样工具就可以解决大部分问题。在“上古卷轴”系列中，只需要搅拌棒、钵具就可以调和出最基本的道具。过程也很简单，选定某种主材料，加上副材料，最多再加一两种辅料就OK了，至于用的是什么方法什么理论玩家并不需关心。

西方的炼金作业比起中国则有另一套说法。在亚利士多德的年代，炼金术士认为，物质是可以通过规律合成的。根据他的学说，世界由四种基本元素构成：水、土、火、空气。物质社会的所有形态都由这四种元素根据不同的比例组成。因此，只要施加外部的影响与催化，泥土亦可变成黄金。

西方炼金术者所采用的一个相当普遍的方法是把四种贱金属铜、锡、铅、铁熔合，获得一种类似合金的物质。然后使这种合金表面变白，这样就赋给它一种银的灵气或者形式。接着再给它加进一点金子作为种子或发酵剂使全部合金变为黄金。最后再加一道手续，或者把表面一层的贱金属蚀刻掉，留下一个黄金的表面，或者用硫磺水把合金泡过，使它看上去有点像青铜那样，这样转变就完成了。



PSP游戏《玛娜传奇——学园的炼金术士们》

另一种为早期炼金术者加以广泛传播的思想，是一种更原始的观念，即金属是两性生殖的产物，金属本身就有雌雄之分。这种观念在伊斯兰教和中古炼金术里的地位比较重要。

游戏中的炼金术论起手段来自然比现实中要来得华丽许多。《炼金术士玛丽》这个系列相信不少朋友都玩过，这其中的各种调和手段、炼金工具基本还是参考现实而来。至于像《钢之炼金术师》中出现的类似召唤的炼金情景，只能说是建筑在西方炼金术上的动漫加工，大家切切不可当真。

久而久之，简单的1+1=2的炼金系统早已无法满足玩家的欲望，于是诞生了许多更有趣的炼金系统。最近的PS系游戏《玛娜传奇——学园的炼金术士们》是一款非常有想象力的作品，除了传统的加法炼金外，游戏中还引入了协力炼金和发想炼金这两种新玩法。协力炼金顾名思义是主角和同伴一起调和的手段。在有同伴的情况下，可以呼出同伴来帮你调和，同伴帮你调和的效果多种多样，有好有坏。这样一来，不仅给炼金的结果增加了更多可塑性，而同伴效果往往又与同伴实力和关系挂钩，如此将同伴的培养与炼金系统很好的结合在了一起。

发想炼金同样是一种和同伴合作的炼金法。在有些道具调和完成后，会有同伴对你调出的道具进行联想，进而获得新的道具的调成方法。这种设计目前只在单机游戏中出现过，MMORPG还未曾应用。如果将这个概念与MMORPG中玩家社交关系理念联系起来，相信也是一个不错的想法。

第三章、传播

在公元8、9世纪的时候，希腊的炼金术被传入了阿拉伯，游牧民族简化了亚利士多德的理论，认为所有的金属都由两种元素构成：硫磺与水银。中国的炼丹术也同时以火药的形式传入阿拉伯半岛，延年益寿的仙丹倒变成了《一千零一夜》中青春泉的传说。波斯的医师将这些理论系统的整理成册，被中世纪的炼金术士频繁的引用。


《永恒之塔》中的炼金

此刻的欧洲正发生了天翻地覆的变故，罗马的陷落标志着一个时代的终结。黑暗与蒙昧重新笼罩整片大陆，希腊体系的人文科学自此凋敝。直到12世纪，阿拉伯的移民涌进伊比利亚半岛（西班牙）与西西里，通过与他们的接触，欧洲人重新对炼金术或者说东方的神秘主义哲学产生兴趣。

1455年在佛罗伦萨和威尼斯等地流传着一本名叫《赫姆提卡文集》的书，引起了很大争论。有人认为这个名字来自古埃及的月神透特，有人认为来自希腊神话的赫尔姆斯。不管怎样，书中提到了大量炼金术、占星术、魔法符号与用具，还有古埃及的种种仪式，简直是古代的AD&D。其他阿拉伯学者的论文不仅有哲学的理论依据，还有大量的应用实例。

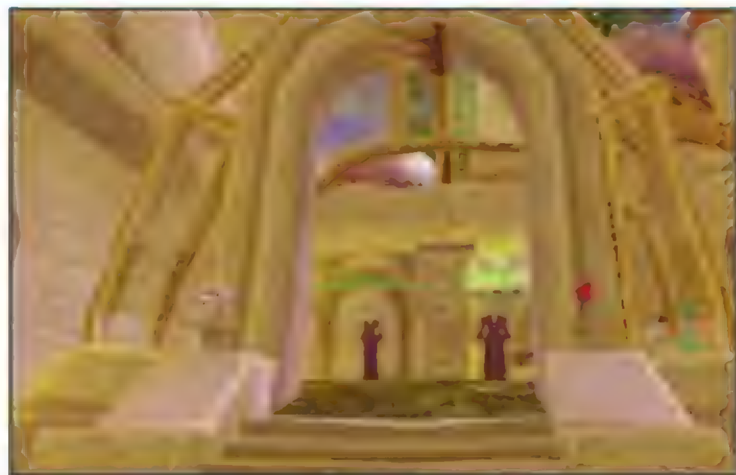
自公元12世纪起，基督教盛行的西方开始翻译阿拉伯和希腊著作，包括炼金术文献。希腊炼金术对欧洲的影响远不及经过了系统化的阿拉伯炼金术所产生的影响。炼制黄金是欧洲炼金术的主要目标，欧洲学者根据伊斯兰炼金术的理论作了大量实验。虽然不可能成功，但为化学的发展与出现积累了大量知识。

第四章、发展

贪婪往往伴随着腐败，于是学者中也是鱼龙混杂，从地中海沿岸的国王，到波罗的海的乡下贵族，都把炼金术士看成是通往财富的捷径。欧洲并不缺乏高明的骗子和吹牛者，他们的所作所为可以很好的写成一部浮夸的编年史。但是，正如不是每个实验室都能产生弗兰肯斯坦一样，炼金术士的努力大多徒劳无功。如果不能够兑现诺言变出黄金来，付出的代价是掉脑袋。

文艺复兴带来了炼金术的黄金时代，为了复兴罗马的荣光所进行的革命，彻底的洗刷着整整十多个世纪的沉寂，艺术与科学界都产生了众多令人眼花缭乱的成果。宗教也经历着巨大的变化，新教在16世纪上半叶完成了重组。此刻的炼金术由三块组成：科学、艺术与宗教，也随着复兴的节拍踩着轻快的舞步。科学研究者正式从炼金术士中分离出来，成为独立的职业。

此前的炼金术士在追求贵金属的同时产生副产品，即他们所作的实验进一步


《魔兽世界》中达拉然炼金训练师和材料供应商人

奠定了现代化学的基础。现代化学的奠基者继承了最早炼金术士的职能。尼古拉·弗雷曼，一位14世纪巴黎的炼金术士，他及其门徒对物质的构成一无所知。当时所有人认为所有的物质存在都由四种基本元素组成，一如亚里士多德的理论。元素比例不同，形成时的冷暖干湿各异，因此有了不同的形态。从这种理论出发，金属的转化就有了可能。弗雷曼在他的书中写到，所有的金属都来自地球内部，天然的熔炉将各种元素搅拌混合，其进程由某种更高的存在决定，或可归结成神的意志。神的境界总是完美，因此，只要混合的元素在地球深处呆上足够长的时间，最早或许是铁或铅，慢慢就变成黄金白银。但是，总有被过早开采出来，地球上的金属因此显现不同的形态。而炼金术士的使命，就是继续造物者未完的工作，并加速金属的“进化”。今天的人读到这些，也要佩服他们强大的构想力。

第五章、影响

中国在秦始皇统一六国之后，曾派人到海上求仙人不死之药。汉武帝本人就热衷于神仙和长生不死之药。到了东汉炼丹术得到发展，出现了著名的炼丹术家魏伯阳，著书《周易参同契》以阐明长生不死之说。继后，晋代炼丹家陶弘景著《真诰》。到了唐代，炼丹术跟道教结合起来而进入全盛时期，这时炼丹术家孙思邈写出著作《丹房诀要》。这些炼丹术著作都有不少化学知识，据统计共有化学药物60多种，还有许多关于化学变化的记载。

中国的炼金术介绍很多，总是用药炼丹，据称就可以延年益寿，抑或点石成金。但所谓的铅汞丹黄之术未能揭示生命本身的规律，火药倒是应运而生。

对于西方来说，中世纪的炼金术是企图用某种药物或仪式，将人的精神与力量进化到更高的层次。在埃及，炼金术的秘密也掌握在少数僧侣手中，希腊化的时代来临后，亚历山大利亚图书馆的典籍上有相关记载。但托勒密王朝的子民只是欧洲统治者的后代，象形文字的奥秘早已失传，拿破仑的远征与罗塞塔方尖碑上的突破是30个世纪之后的事情。终于，世界上最大的图书馆随着地震变作一堆废墟，古王国的秘术永远蒙上了阴翳。

虽然炼金术经过现代科学证明是错误的。但作为近代化学的先驱在化学发展史上起到了一定的积极作用。通过炼金术，人们积累了化学操作的经验，发明了多种实验器具，认识了许多天然矿物。炼金术在欧洲成为近代化学产生和发展的基础。


《魔兽世界》中的炼金术师


炼金术已成为网络游戏中常见的系统

提到炼金术的影响，不得不提到穆斯林对炼金术做出的贡献。穆斯林不仅在科学的认知和实践上作出了突出的贡献，对被视为“伪科学”的“秘术”，他们也曾锲而不舍地予以探索。伊斯兰教的“秘术”主要包括炼金术、相术和占卜（如泥土占卜）等。它们之所以被归类为“伪科学”，是因为它们使用的是神秘的象征语言。炼金术是最主要的秘术，而传统的炼金术实际上是一种看待事物的完整方式，即包括对宇宙的看法。这一般与冶金术有关，又包含对灵魂的认识，这往往涉及精神心理疗法。所以炼金术一度又被认为是一种科学和一种方法。

炼金术与伊斯兰艺术的关系也非同一般，传统的穆斯林诗歌和音乐，不仅深受苏非神秘主义的影响，还与炼金术观点融会贯通。这是因为据说炼金术可对人的灵魂产生影响，使其发生转变，而诗歌与音乐等艺术则与人的灵魂转变关系密切。此外，在伊斯兰建筑和工艺制品的造型艺术中，如书法和几何图案的表现形式都离不开和谐。炼金术所讲的“平衡”“协调”，在色彩的和谐、结构的匀称及其象征意义方面起着一种特殊的作用。所以，如果不了解炼金术对色彩效果、艺术造型等美学思想的影响，就无法欣赏帖木儿时代的清真寺建筑和萨法维时代的地毯、壁毯等艺术精品。炼金术是连接伊斯兰艺术的工艺技术与宗教精神和象征意义的桥梁，也是理解伊斯兰艺术内韵的一把钥匙。

第六章、归宿

近代化学的出现，使人们对制金的可能性产生了怀疑，到了17世纪以后，炼金术遭到批判，炼金术的希望破灭了。

直到19世纪之前，炼金术尚未被科学证据所否定。包括牛顿在内的一些著名科学家都曾进行过炼金术尝试。近代化学的出现才使人们对炼金术的可能性产生了怀疑。

1774年，舍勒、普利斯特里和拉瓦锡三位化学家几乎同时发现了氧气，拉瓦锡就此建立了科学的氧化学说。不久拉瓦锡乘胜追击，把炼金家、医药化学家一直想弄清楚的“元素原型”也弄明白了：“元素就是化学分析所能达到的终极物”。通过分析，他列出了第一张化学元素表：氧、汞、金、银、铜、铁……它们都是元素，是经过化学分析最后达到的简单物。

拉瓦锡以求实的态度，从而彻底推翻了炼金术那无所不能精灵式的“四元素”“三元素”“燃素”学说统治。至此，近代化学宣告建立。有着2000多年历史的炼金术终于找到了归宿。它如释重负，将自己的任务交给化学，而它的经验与教学，则交给了我们每一个人。

然而，现代人并没有彻底遗忘炼金术，越来越多的动漫、小说、游戏中都出现了炼金术的影子。炼金术这一古老的遗产，借助第九艺术——电子游戏重新复活在了我们的面前。炼金术那深邃而神秘的身姿，期待着更多设计者的发掘。P


炼金术那深邃而神秘的身姿，期待着更多设计者的发掘

周旋——暗夜的攻防战

■北京 Colagirl

编者按：Colagirl，这个名字熟悉魔兽的玩家想必都不会陌生，作为中国最优秀的魔兽女性玩家之一，Colagirl刚刚拿下了WCG2009中国区总决赛魔兽女子项目的冠军，其战术操作水平毋庸置疑。不过，这次大家看到的是Colagirl亲自撰写的战报，想必会带给读者们不一样的感受。

如果要在专业性极高的电竞项目《魔兽争霸III》中寻找一名世界级别的中国Random选手，最佳答案一定是黄翔。黄翔昵称Th000，不过更多时候被电竞爱好者们成为“三蛋”或者“蛋总”，擅长使用“魔兽3”所有种族。截止2009年7月，黄翔在GosuGamers排名第三，积分1533，这是个非常出色的成绩。

不同于其他中国选手对所使用种族的专一执着，黄翔经常更换种族来适应地图并研发针对对手的战术，比如用NE来打Sky和infi、用ORC来打Suho和INSO、用HUMAN针对Sai和Moon等等。同时，黄翔比赛中对战术意识的理解也只能用“飘逸”一词来形容，花样百出的“非主流”是他的一大特色。当他在短短两年间从一名业余玩家蜕变成职业选手并夺得世界级大赛冠军时，他让旁观者意识到“魔兽3”竞技不再仅仅局限于从千篇一律的战术中追求细节操作的完美。今天，我们将为大家带来黄翔在WCG2009中国预选赛中使用暗夜精灵对战人族新秀WE09.Kenshin的战报，从中细细阐述Th000是如何“勾引”一名正统的人族高手踏入消耗战陷阱的。

Mouz.Th000暗夜精灵 vs WE09.Kenshin人族
地图：TS
出生点位：Kenshin左上、Th000右下

第1回合：0~1分钟，开局

Kenshin首发山丘、Th000首发DR。Th000最前期的战术选择和侦察关系不大，作为先手方他拥有更广阔的主动性，可以通过地图、对手性格、以往表现等综合因素来选择战术。从种族因素看，暗夜精灵需要在比赛前就决定取胜的途径，衔接好战术流程，考虑好变数调整。从地图分析Kenshin会有分矿倾向，战争古树的建造位置也很有讲究，通常判断对手分矿的暗夜都会在雇佣兵营旁修建战争古树以加速英雄升级、招募雇佣兵补充前期兵力。考虑到对手不一定出大法师，也有出不分矿来Rush的可能性。Th000不想把自己的命运就此一搏，因此他把战争古树修建在了自己商店前面。战争古树修建在自己商店前面也是有说法的，在DR练7点311小怪时可以多出点AC，练完311之后正好站起来辅助练商店和实验室。如果这时候人族不去分矿而是来骚扰或者TR，也可以协助防守。总之，前期就是防得滴水不漏。


Kenshin首发山丘

另外一边，侦察将决定人族的发展方向。Kenshin是被动的，他的战术需要跟随Th000的变化而进行调整。因此，Kenshin派遣探路农民第一时间侦察了雇佣兵营并在Th000家摆下房子。此时Kenshin可以掌握到以下情报：Th000没有种树练雇佣兵营、Th000是中立开局、购买雇佣兵难度增加。Kenshin经过判断决定选择山丘之王首发。山丘之王在和精灵的对战中更有进攻性，相对龟缩流的大法师，更强调扩张、分矿等开放性打法，可以在前、中期依靠商店的补给道具，脱离建筑保护和精灵正面交锋。

不得不说的是，分矿不是必然的，通常人族和精灵之间遵循以下规律：人族科技战术克制精灵中立英雄开局战术、精灵中立英雄开局战术克制人族开矿战术、人族开矿战术克制精灵本族英雄战术、精灵本族英雄战术克制人族科技战术。TS这张地图更适合人族分矿，除了前期地形可以抵消一部分分矿带来的劣势之外，分矿成功后后期分支会相对丰富一点，飞艇的存在辗转余地也更加大一些。

第2回合：1~4分钟，一段和谐的时光

咱先来看看Kenshin。山丘平稳练掉背后实验室，分矿没被骚扰，对手一直安分守己的练级，最大的威胁就是Rush自己分矿。转头一看Th000升基地了，


Kenshin顺利分矿

那不等于明明白白在说：我不来Rush你分矿了！很明显的，DR在游戏中期6级之前很难发挥出恶魔猎手对对方英雄的压制力，如果不在前期进行Rush，到了中期就会变得很废。对Kenshin来说，这个分矿的压力基本没有。

Th000一个小精灵侦察到了Kenshin左下角的分矿，和常规DR战术不同的是他选择了很早升级基地，在对手分矿的时间里扫完了自己家下方的4片野怪，英雄顺利到3级。看起来更像是使用DR实践了一次恶魔猎手流战术的改良版。但DR毕竟不是恶魔猎手，在进行侦察后，Kenshin比较难以用常规思路理解Th000的意图，这也是Th000飘逸的一个重要特点，这样前几分钟就在和野怪平稳的娱乐中过去了。而Kenshin的发展基本上都在Th000的意料之中：谁叫对方是常规战术呢？

第3回合：5~6分钟，DR阵亡


第一次交锋，DR不幸惨死

Kenshin练完分矿、修好塔、摆下基地了，开始无聊起来。身处WCG这样的国际赛事高水平比赛中节奏是很紧张的，岂能一味以逸待劳。现在Kenshin该做的都做完了，便宜也占到了，见Th000还不来找麻烦，Kenshin决定去帮Th000找点麻烦。山丘出动，步兵后面跟好。这样的阵型是相当专业的，小步兵不在前面顶可以减免伤亡，但也不能不带，关键时刻可以上来帮忙么。

这边Th000还没练完最后一个怪点也是重要的战术点——自家分矿，Kenshin就开始过来找麻烦了。作为一名资深人族玩家，Th000是相当洞察人族心理的，通常的情况是：人族拿山丘当开路先锋，一锤子过来己方不死小兵英雄也会很受伤。加上山丘血厚不好打，DR+AC又没留人技能，只好开溜。但Th000偏不，他决定硬打山丘，利用DR的沉默技能搏一把。DR顶着野怪和山丘正面交锋，如果山丘杀弓箭手，直接射他回家，如果山丘杀DR那大家拼血最后放个沉默送他回祭坛。但相当不幸的是——DR的沉默放晚了，被山丘锤杀。

第4回合：6~7分钟，帮Kenshin找点活干

“魔兽3”是个对战竞技游戏，当你深刻领会到这一点，就很容易理解那些注定没有胜利的进攻高手们却为何偏要为之。Kenshin在前一个回合里顺利建造了分矿，在本阶段需要等待科技和兵力的补充，部队没有战略性的任务，这意味着Th000不帮Kenshin找点事儿，那Kenshin就会自己找点事儿做，但他会找啥事来做就说不清楚了。此时Th000正在修建知识古树，最不愿意的就是在自己家里看到Kenshin。常言道进攻就是最好的防守，因此刚刚完成2本的Th000招募了地精修补匠、在酒店唤回阵亡的DR、再带上几个AC跑去Kenshin分矿搞破坏了。

Kenshin在分矿仅建造了两个圣塔，迫于压力只能在家看守，陪Th000浪费时间。看好了：这里Th000没有按常规的招募熊猫、那迦等，而是选择了中期打正面基本没用的地精修补匠。这波拖延还算成功，但这个地精实在是有点莫名其妙——好吧，如果Th000想的和我们一样，那他就不是Th000了。

此阶段科技方面Kenshin开始升级2本，兵力方面Th000即将开始建造小鹿。

第5回合：8~11分钟，科技压制


在分矿牵制Kenshin

在第8分钟，Kenshin刚开始升级2本，双矿运作，3级山丘+6个拥有顶盾技能的步兵，家里补充防御塔。Th000完成2本，放下分矿，有双英雄2小鹿+熊德补充中，家里升级3本。

此时，Th000拥有战场上的绝对主导权，兵力配比相当优势，Kenshin虽有双矿运作但缺乏科技支持，仅能补充最初级的步兵。这是一段人族兵力的真空期，面对小鹿、肉熊及骷髅和地精工厂的组合完全无能为力，只能龟缩在防御塔后面。从战局趋势上来看，如果Kenshin出猥琐坦克流，除了无法控制中期局势，分矿也很有可能在对手集聚了几只熊德后被推平。因此Kenshin迫于压力摆下神秘圣地，打算用2本兵和Th000打中期正面。


带熊德开展第一波进攻

Th000在进攻Kenshin分矿的过程中观察到Kenshin并未继续大量补充防御塔，那他将如何对付不断增加的熊德呢？很明显，Kenshin走3本坦克路线的可能性已经不大了，不难判断他主矿的塔也不会太多。如果Kenshin出2本兵，加上之前观察的建筑布局，那应该会有建筑修建在基地外面——去参观一下拆点有价值的建筑也是很不错的。嗯，好吧，Th000决定离开分矿赶到Kenshin家拆除违章建筑去了。

经过几个回合的分支选择，接下来的比赛中对战兵种和局势就相当明显了，也正式进入Th000一直策划引导的兵力配比：人族双矿vs暗夜双矿，人族2本兵vs暗夜3本兵。整体来说，Th000的战术意图执行比较顺利，但Kenshin也没有重大损失。

第6回合：12~14分钟，败走

Th000真的是很需要商店！保存、回程、毒球都能带来巨大好处。很可惜的是，Th000两次尝试在战场中修建商店都失败了，因此，山丘的锤子发挥了巨大作用。先是在人族补充了部分破法加召唤民兵夹击时DR没有回程被送回祭坛，随后是残忍的熊熊大屠杀，一锤子一个，修补匠也被锤死归西……Th000可谓是损失惨重，被迫回家修整。

在我看来，这应该是Th000在本场比赛中第一个重大的失误，理论上此时的暗夜是可以一直压制在人族门口，拖延到高兵力决战的。


DR被围

但这需要前提，有足够的道具补充、保证英雄的存活、减少兵力的损失。而Th000优势感太强了，觉得前期计划执行的太顺利道具少一点也不要紧，加上Kenshin没有遭到正式的打击，一波强力反扑是很正常的。所以说越是经验深厚的职业玩家就会越稳，都是比赛经验教育出来的。

第7回合：15~18分钟，生扛

在Th000败走回家之后，Kenshin不打算再给Th000更多调整和补兵的时间了。购买好道具的Kenshin带上71人口的大军和Mini塔冲向Th000的分基地，此时Th000只有62人口。Kenshin开战的阵型非常好，Th000的地精瞬间被锤红血保存回家，精灵兵力相对单薄，且背后就是分基地，没有退却的余地。这一波，注定是要生扛了。

经过几十秒正面战斗后双方部队都损耗严重，拖入消耗战。Kenshin已无力于第一时间拆卸口袋工厂，这个看似意义不大的技能发挥了巨大作用。一边是熊鹿牵制Kenshin的兵力，第一时间追杀男巫小炮，另外一边人工地精成功补充攻击输出。尽管DR再次被送回祭坛，山丘也升到可怕的6级，但面对精灵源源不断的新兵，Kenshin也只能先回家休息下了。


开战


Kenshin溃败

双方的操作都很精彩，Kenshin的败笔出现在他居然没有升级放在Th000家门口的两个Mini塔，也没有带农民。如果这两点都补充一下的话，Th000会痛苦很多。Th000的地精非常适合打消耗战，在打破Kenshin的阵型之后，发挥出了巨大威力。

最后之战：19~23分钟

对Kenshin来说，最坏的结局莫过于被拖入消耗战。上一波主力被消灭之后很难再次组织超越对手10人口的兵力摆出阵型，只能寄希望于6级的山丘。无奈山丘英雄虽猛，部队却不行，尽管全力秒杀Th000的英雄，也将5级DR再次送回祭坛，还是无法在混战中第一时间拆掉口袋工厂。2级口袋工厂源源不绝地为暗夜提供伤害输出，缺乏阵型的小炮和男巫被小鹿轻松点杀，破法在鹿群面前就是菜……


Kenshin再次进攻Th000


Kenshin阵型被打破，相当无奈的消耗战

消耗战中的人族兵力越来越弱，这边Th000直接把地精当作移动兵营在旁边看戏，眼看形势不好的Kenshin撤退中山丘被Th000杀死，只好无奈打出了“GG”。


Kenshin形势不好，传送回家

在整场战斗中，Th000先是使用DR迷惑对手，确保了前期基地顺利的升级，其次是选用了比较冷门的地精工程师，并引导战局走向适合自己的模式。从英雄上面来说，地精工程师在对阵人族时并不好用。口袋工厂异常脆弱，容易被秒，导弹攻击不高，且地精无法发挥像熊猫那样的直接输出，以及像那迦那样对人族英雄和单位的控制。从兵种上说Th000也没有强调前期的压制，更注重中期的科技克制和经济扩张。从战术上面来说，Th000把前面两点结合起来摆了一个消耗战的陷阱。Th000在本场比赛的战术意图是埋藏得很深的，没有体验过的对手很难理解其中奥妙，只要走入他预定的轨道，基本是在劫难逃。


山丘没带回去，必死无疑



蝙蝠侠——阿卡姆疯人院

■辽宁 枫红一刀流



极	总评 9.2
制作	RockSteady Studios
发行	SCi/Eidos
类型	动作
语言	英文
文化包容性	8.8
上手精通	8.9
画面	9.2
音效	9.5
创新	9.0
剧情	9.6

操作键位

移动： W、S、A、D
道具选择： 数字1～8
跑/滑行/收集： 空格
下蹲/攀下： 左Ctrl
放大视角： Z
抓取： F
快速飞镖： Q
快速钩爪： C
投掷： Shift＋鼠标左键
必杀重击： Shift＋鼠标右键
侦察模式： X
使用道具/攻击： 鼠标左键
道具瞄准/反击/夺取： 鼠标右键
道具第二功能/眩晕： 鼠标中键/R/E
地图/收藏/升级菜单： Tab
暂停： Esc

为什么要玩这款游戏?

本作在剧情上衔接电影《蝙蝠侠——黑暗骑士》，但整部游戏的故事是取材于漫画，区别于电影的崭新内容。游戏中有着细致逼真的动画、丰富幽默的对白、起伏跌宕的剧情，你完全可以把它当成一部新电影来看。游戏中人物个性的刻画非常到位——犯罪天才的小丑，淘气顽皮的女丑，善于心计的毒藤女，剽悍勇猛的班恩，怨毒凶残的杀人鳄，还有我们的黑暗骑士蝙蝠侠，都刻画得恰到好处，尤其稻草人的三次登场，让我们看到蝙蝠侠那坚强的躯体内藏有一颗孤独脆弱的心，是本游戏的一个亮点。

作为一部动作游戏，本作最大的亮点是蝙蝠侠强烈的打击感，不需要记忆键位和繁杂的搓招公式，一个鼠标和几个方向键就能爽快地连击，蝙蝠侠的身手就如同动作明星李连杰、甄子丹的功夫表演，潇洒明快，干脆利落，每场打斗下来还有慢镜头的华丽终结技，简直就是一种视觉享受。而本游戏除了混战格杀外还强调潜入和暗杀，面对荷枪实弹的敌人，必须避其锋芒，讲究点战术和策略。此外本作还有完善的升级系统，利用杀敌和收集获得的经验值来提升格斗、血量和恢复能力，还能改善飞镖、喷胶炸药、钩爪、密码音频仪和绳枪五种道具的威力，进而改造出五种道具的增强版。游戏中的收集元素也很多，有问号、昆虫石板、假牙、地图、录音带等数百个道具的收集，还有50个谜语的解答，约占50%的游戏进度。因此，即使在完成主线剧情之后，玩家还是大有可为的，东跑西颠乐此不疲。

注：本期攻略以过关流程为主，详尽游戏剧情故事及50个谜语的解答将在11月中旬刊的“攻城略地”栏目中刊登。

游戏中的收集元素

游戏中共有5种道具可供收集，分别是绿色的小问号、五名角色的录音带、小丑的假牙、昆虫石板和谜语解答，总计有240个。小问号和录音带一般藏在较隐蔽的地方，找到后按空格收集；小丑的假牙在场景中随处可见，有的以小丑的礼包形式出现，需用飞镖打碎来收集；昆虫石板要对它长按X键收集；谜语是要按照谜题的提示找到对应的道具，对着它长按X键扫描，有的道具较小，需要按Z键放大视角再扫描。

在游戏的九个区域藏有九幅秘密地图，找到地图后，该区域可收集道具的位置会标注在地图上，在地图上可看到晃动的绿色小问号，表示在问号活动的区域有道具存在，按图索骥即可，本攻略在主线流程中会提示九幅秘密地图的位置。

疯人院里的盛大派对


高登现在已升任局长，是蝙蝠侠的老搭档了

蝙蝠侠逮到了小丑，驱车将他送到高谭市郊的阿卡姆疯人院，警卫们把他牢牢地拷在铁椅上拖进走廊。蝙蝠侠知道小丑的狡猾和厉害，和夏普院长一道紧紧地跟随着。乘电梯时小丑搞个密室脱身的小把戏，被蝙蝠侠识破制服了。

在登记处和高登局长握手寒暄，他是蝙蝠侠的老搭档了。在给小丑检查过身体后，警卫们押着他继续往深处走，而蝙蝠侠和高登来到警卫室，关切地望着小丑远去的背影。就在这时，牢区的两道电磁门全部封闭，小丑撞倒警卫后用钥匙解开了手铐脚镣，朝警卫室的蝙蝠侠嘲笑示威，蝙蝠侠连忙砸开窗户跳落到牢区。

小丑跑到对面的控制室里打开了牢门，大群暴徒围攻过来，现在拿他们练下身手，当敌人头顶有光圈提示的时候，表示他即将出招，这时迅速调整方向来反击或夺取他们手中的武器，如果没有回应则会被击中扣血。战斗中要尽量攻击连贯，这样能积累连击数以获得更多的经验值。

杀人魔萨斯

将所有暴徒打倒后小丑逃走，前面的电磁门解除，进入控制室看到满地游动的假牙，用飞镖打坏它们可积累经验值，它也是游戏中的收集元素之一，有时还会以小丑的礼包出现。飞镖是蝙蝠侠目前仅有的道具，随着游戏的流程会陆续获得喷胶炸药、蝙蝠钩爪等新道具。

沿走廊前行，往左转遇到一名警卫，得知镇静室发生变故。和后勤助手芭芭拉（Barbara，又称Oracle，高登之女）联系一下，然后沿走廊到右边的镇静室找警卫谈话，得知杀人魔萨斯逃脱并劫持了一名警卫。来到楼上，在围栏处看到萨斯将警卫绑在椅子上，有人接近就会电死他。按X键进入侦查模式，在此模式能看到环境中可以互动的物体和敌人，朝头顶的石像鬼抛射绳索飞上去，绕到萨斯的身后按空格滑翔下去踢倒，再使用终结技（Ctrl＋鼠标右键）。这时屏幕上出现女丑海琳（Harley Quinn）的身影，得知夏普院长被她捉住了。

毒气危机


扔蝙蝠飞镖击中对面墙上的电箱开关

和芭芭拉通讯后，转身钻进通风管道，在这里能收集到绿色问号，这也是收集元素之一。跳落走廊，见警卫已经打开一道大门，往前发现几名警卫被困在毒气室里。立刻飞身到上方的通风管道，爬到毒气室的上层解救生还的警卫和囚徒，滑翔到末端的平台，用飞镖将墙上的开关启动，风扇运转将下面的毒气抽走，跳下去收集假牙。

推门来到另一边的走廊，在屋子里遇到小丑，小丑从吊车里放出一只泰坦巨人，这时练习用纵身飞跃（双击空格＋方向键）躲避泰坦的冲击，当他撞到铁墙眩晕之际冲上去将他击倒。这时有升级机会，用积累的经验值提升能力，能力分为飞镖、回血等多项，后面随着道具的添加还会有更多的选择。

到房间和警卫交谈，他准备开启前面的大门，这时屏幕上出现小丑的画面，得知高登局长已被他抓到，原来警卫鲍里斯（Boles）是小丑的内应。

追踪

和芭芭拉通讯后来到牢房区的控制室，开启侦察模式（X）调查鲍里斯遗落在地上的朗姆酒瓶（长按空格），分析其中的酒精成分，然后根据空气中的酒精成分来追踪鲍里斯。

穿过走廊来到一道电梯前，一名警卫正尝试启动它，这时女丑海琳出现破坏了电梯。先上楼梯到屋子里拿录音带，这是游戏的收集元素之一。沿着电梯井攀跳上去，有时要钻通风道，还要攀住墙沿侧移。攀到上面解决掉几名暴徒，附近的铁门紧锁，由旁边的通风管道钻进去。发现前面有三名持枪的家伙，利用上方的几个石像鬼绕到后方，这里要练习一下暗杀技巧，先悄无声息滑落地面（长按空格），蹲伏（左Ctrl）摸到敌人身后解决掉（鼠标右键）。往前到监控制，钻通风管道继续爬行。前面是休息大厅，四周是荷枪实弹的暴徒，这里可以利用高处的石像鬼跳下去飞踢（鼠标左键），再用终结技（左Ctrl＋鼠标右键）清除，或者滑落地上（空格）再暗杀（鼠标右键）。行动时注意和其他敌人保持距离，在被发现之前撤回到石像鬼上。解决掉所有敌人，跑到出口的门前，看到鲍里斯已经被杀死在铁椅上。

前面的门紧锁，这时收到谜语人的通讯，要猜出他的谜题才能开启大门。这个谜语是：“不要在那么明显的画像前自尽！”在侦察模式下扫描（长按X）右侧墙壁的那幅院长肖像画，谜语解开，谜语人将出口的大门开启。和前面的警卫对话，得知海琳带着高登从这里离开了。钻出通风管道来到阿卡姆岛的东部。

注：在谜语人登场后，以后进入某些场景会在屏幕出现绿色文字的谜题，按提示调查某道具，或拼合问号解决谜题，可以赚取经验值、解锁人物资料并增加游戏的完成度。


利用空中的石像鬼绕到三名持枪暴徒的身后

保护蝙蝠车

来到户外听广播里的小丑说，他的手下正赶去砸蝙蝠侠的车。跳落地面和警卫交谈，随后芭芭拉传来岛屿的地图，这时往岛屿的北部赶过去，途中需要清掉两名暴徒。在北部解决掉砸车的暴徒，从车里拿取喷胶炸药（Explosive Gel）——蝙蝠侠的第二件道具，用它可以炸开建筑较薄弱的墙体，可炸开的地方可用侦察模式来搜寻，再将道具切换到喷胶炸药，按鼠标左键涂喷胶体，后退远点按鼠标中键引爆。附近有间屋子的顶部可以炸开，跳进去拿秘密地图（Arkham North），这种地图共有九张，可显示区域内道具的位置。

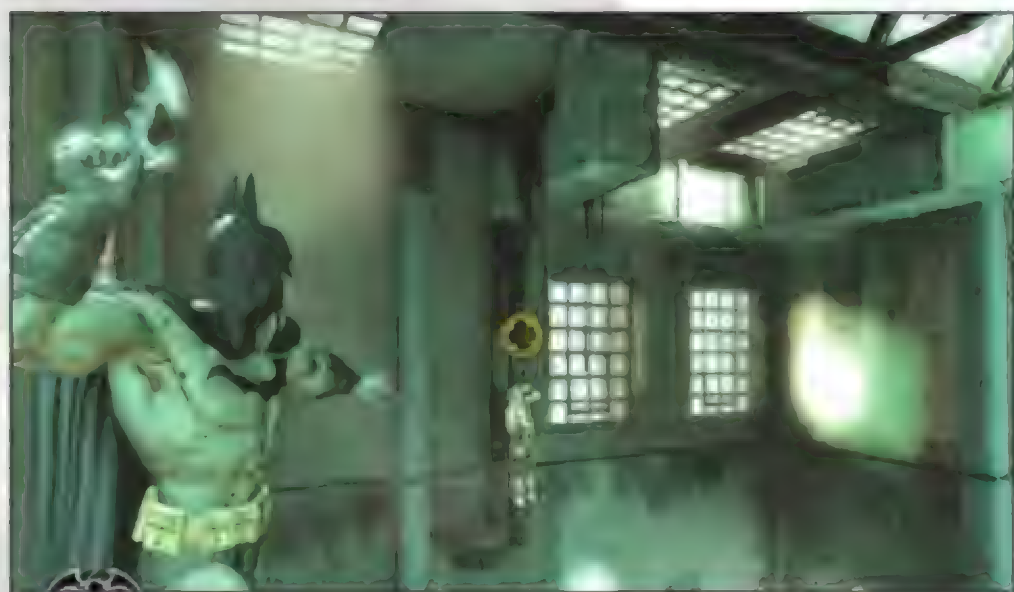


从车里拿到新道具——喷胶炸药

继续追踪

在侦察模式下调查跑车附近地上的一只烟斗，分析后追寻空气中的烟草味道来到隧道门前，炸开右边的墙壁进入隧道。来到岛屿西部，沿着烟草味来到医疗部（Medical Facility）门前，解决一群暴徒后进入大楼。

前面是检查大厅，海琳将高登囚禁在这里，不过前面的电磁门阻路不能直接过去，海琳看到蝙蝠侠到来，带着高登从容离开。回到楼外，飞身到屋顶炸开一道墙壁跳进楼内，往前来到休息大厅。大厅里共有五名枪手，逐个暗杀解决，然后和大厅里的医生谈话，得知还有三名医生被暴徒们抓走了。



扔飞镖割断这个家伙的绳索，他会掉下去砸破屋顶

落难的医生

杨医生（Yang）被暴徒带往射线室，陈医生（Chen）被带往手术室，凯勒曼医生（Kellerman）被带往观察室，蝙蝠侠决定将他们救出来。由大厅北边的走廊可前往三个地点，访问顺序随意。

观察室（Observation）位置在西方。解决走廊的暴徒，和困在观察室里的凯希警官说话，得知小丑已将通风系统关闭了，外面的大厅充满了毒气。由头顶通道爬上去进入观察室外的大厅，这里要依次用飞镖启动风扇开关，每个风扇只能抽走附近区域的毒气。前两个风扇很好搞，第三个风扇的开关在密封的屋子里，空中悬吊着一名挣扎的暴徒，投飞镖割断绳索，他会坠落下去砸破屋顶，扔飞镖启动开关，第三个风扇运作。毒气被吸抽干净，凯勒曼医生和凯希警官获救。

手术室（Surgery）位置在北方。进入房间发现陈医生被缚在铁椅上，这时在小丑的指挥下成群的暴徒跳落下来，蝙蝠侠一顿拳脚将他们处理掉，然后上前为陈医生解开束缚。

射线室（X-Ray Room）位置在东方。杨医生被一群暴徒用枪指着，不能惊动那些暴徒，进入侦查模式，在暴徒所站的墙后喷涂胶体炸药，共有两处，然后一起引爆，炸塌的墙壁将暴徒全部砸死。和杨医生简短地交流了为小丑治疗的方案，然后回到休息大厅，让凯希警官陪杨医生回公寓拿文件，蝙蝠侠解决电梯里涌出的敌人，而后进入电梯。

稻草人的诡计（一）

出电梯发现恐怖的一幕，医生被毒杀，连高登局长也遇害了。其实此时蝙蝠侠已被稻草人的神经毒气所害，沉溺于缥缈的幻觉之中。沿走廊进入太平间，在桌案上找到父母的尸袋，第三只尸袋里居然是稻草人，蝙蝠侠心生恐怖。

来到户外的废墟，这时要躲避巨大稻草人的目光，一路往右侧攀援。这里的攀爬动作有些像早期的《波斯王子》，在2D环境下操控蝙蝠侠。阻路的墙壁要用胶体炸药来破，最后攀到高处平台将探照灯投射向稻草人，稻草人悽然惨叫，蝙蝠侠的幻觉随之消除。稻草人在游戏中一共会出现三次，每次的挑战难度均有所提高。



在班恩冲撞的时候要用飞镖打他的头并及时跳开

班恩

进入实验室，在桌上拿到秘密地图（Medical Facility）。在前面大厅的二层房间里，女丑海琳正看守着高登，而大厅里巡逻着四名暴徒，下面的行动要隐秘暗杀掉所有暴徒，如果被发现则任务失败。好在大厅里有大量的排风管道可以到达各处，解决暴徒后飞身到屋顶，一招将里面的海琳击倒，成功解救高登局长。

此时大厅空中出现庞大的班恩身影，他被悬吊空中，身上插满管线。小丑放落班恩，这个头脑简单的大块头会发动冲撞、捶地和扔石头攻击，尽量和他保持距离，趁他蓄力时用飞镖打他，他怒气爆发会大力冲撞，迅速跳跃闪躲，上前近身攻击，跳上后背拔掉他的管线。如此反复三次便可将他击倒了，其间还会出现两批暴徒，要一边打一边观察班恩的方位，避免被他撞到。

打倒班恩后，蝙蝠侠和高登来到户外，两人正聊着，没想到班恩突然破墙而出抓起蝙蝠侠，危难之际高登驾驶装甲跑车将他撞落水中。

蝙蝠洞

将高登送上船，再和芭芭拉通话，然后动身前往秘密基地蝙蝠洞。利用电脑调查分析，得知杨医生正在研制泰坦毒药的事，得阻止小丑从她那里拿到毒药配方。在箱子里拿到蝙蝠钩爪（Batclaw）——这是蝙蝠侠的第三件道具，用它可以在一定距离内抓取和拖拽物体。用钩爪拉掉三只箱子沿洞穴前行，再拉掉上方的通风管道的盖板，攀爬到水道里。沿水道清理暴徒，芭芭拉传来调查结果，原来杨医生研究的背后支持者是小丑，不过杨医生想中止合作，却遭到小丑威胁。往前是地下水处理工厂，由水道汇集处的废墟一路往上攀爬，再解决掉塔楼上的狙击手，穿隧道来到岛屿东部，这个区域有四名狙击手，先清除两侧较近塔楼上的，再顺时针绕到公寓附近，攀上平台分别暗杀另两名狙击手。由这个平台拉掉上方的盖板，由排风管道潜至阿卡姆公寓（Arkham Mansion）。


主水道汇集处的废墟要一路攀爬上去

杨医生的配方手稿

跳落前厅解决三名暴徒，攀到对面的平台，爬进上方的排风管道炸开墙壁，飘落前厅解决几名敌人，由对面平台的排风管道爬到主大厅，小丑正悬赏手下搜索杨医生的研究手稿，大批暴徒正在那里翻箱倒柜。将大厅里所有暴徒击倒，往右推门进到南部走廊，往前来到圆形图书馆，里面的暴徒不用理会，飞身攀到顶层找排风管道钻进去，经过一连串的攀爬到达图书馆的穹顶，用飞镖割断大吊灯的绳索，坠落的大吊灯将全部暴徒砸死，并坠落到地下一层，摔碎的大吊灯里跌落小丑藏的礼包和两名人质。

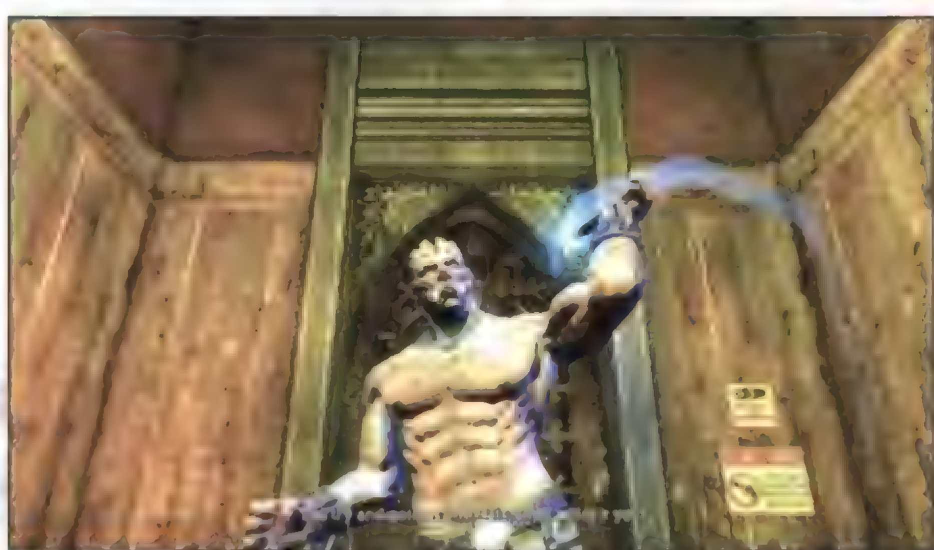

攀到图书馆的穹顶，投飞镖将吊灯的绳索割断

和人质对话后，由图书馆推门出去，在走廊解决掉一群暴徒。回到主大厅，再进入西翼大厅暗杀一名持枪暴徒救出人质，和人质对话后前往档案馆。档案馆里有六名荷枪实弹的暴徒，利用空中的石像鬼移动身形，飘下去逐个暗杀掉。救出凯希警官，得到杨医生办公室的位置，会在地图上标注出来。

穿过北部走廊，钻过连串的排风管道找到杨医生的办公室，三名暴徒正尝试破开大门，跳下去解决他们。爬排风管道进入办公室，发现杨医生已经带着配方离开了。调查保险柜上的指纹，再沿着指纹线索一路追踪到图书馆，在一层书架上找到一本书，从中拿到杨医生的配方手稿，将它烧为灰烬。

稻草人的诡计（二）

离开图书馆的时候不觉被稻草人的神经毒气侵蚀，再度沉溺幻境。沿着走廊前行，蝙蝠侠回到童年，重历父母遇刺的经过，他伏在双亲的尸身前哭泣着。而后站起身继续前行，恢复到现在的蝙蝠侠，往前来到废墟，继续攀爬跑跳躲避稻草人的如炬目光，距离较远的地方需用钩爪拉下箱子来制造掩体，途中还得解决两批骷髅兵。最后攀爬到高处平台，将探照灯射向稻草人，终于摆脱了幻境的禁制。


手持电棍的家伙不能直接正面攻击

杨医生之死

蝙蝠侠被传送到主大厅顶部的一座钟楼里，用飞镖割断大钟的绳索砸开下面的通道，飘然落身到主大厅。推门进入东翼走廊，有个手持电棍的家伙，不能正面攻击，纵身飞跃（双击空格＋方向键）到侧面挥拳解决，或者按鼠标中键挥舞披风使之眩晕后再出手。

找到院长办公室，萨斯已发现蝙蝠侠的到来，在里屋挟持了杨医生。蝙蝠侠蹲在门旁等萨斯从杨医生身后露头的时候扔飞镖，将其击倒后和杨医生谈话，得知小丑准备用毒药来组建泰坦军队，部分毒药成品藏在植物园的实验室里。当杨医生伸手从保险柜里拿钥匙卡的时候，被小丑涂的胶体炸药炸死了。

蝙蝠侠从昏厥中醒来，看到海琳将夏普院长劫走了，那张钥匙卡应该在院长的身上。起身清理身周的暴徒，从桌上拿秘密地图（Arkham Mansion），然后在地上找到院长断掉的手杖，分析上面的血迹样本，追循血迹离开公寓。由岛屿东部往南进入洞穴，攀越石梁解决掉一群暴徒，穿过山洞来到岛屿西部。先解决哨塔上的狙击手，再上平台打倒一群暴徒救出人质奥得列，让他把晕倒地上的警卫送到医疗部休养。

注：由于版本原因，穿越这里洞穴的时候有可能会出现钩爪位置上不去的Bug，解决方法有两个，一种是利用岛屿北部的通道绕到岛屿西部，同样可延续剧情。另一种是利用修改器（KelSat版），利用漂浮模式（Float Mode）再修正高度坐标（＋－）飞上去。

海琳的挑战

推门进入监牢部（Penitentiary），这里是关押重症精神病患者的地方。打倒三名暴徒，前面有铁门阻路，穿左边的浴室绕进去。巡视主牢区里关押的形形色色的精神病犯人，在里面的玻璃屋里关押的是工于心计的毒藤女（Poison Ivy），蝙蝠侠对她的魅惑是一片冷漠的态度。往前救出夏普院长，从他手里拿到钥匙卡和密码音频仪（Cryptographic

Sequencer）——形似掌机的装置，这是蝙蝠侠的第四件道具，专门用来解锁电磁门。


女丑海琳将地面都通上了电

下面学习解锁电磁门，在控制箱旁使用密码音频仪，然后分别用A、D键和鼠标左右键来调整波幅，使之屏幕变成绿色便能解除电磁门了。回到主牢区发现海琳将地上都通了电，迅速攀到中央的平台上解决一群暴徒，然后用密码音频仪解除地板的电流和电磁门，再往西进到警卫室。

海琳躲在封闭屋子里，右边的两名警卫都被吊在空中，地上的水都有电，这时要分别用密码音频器解除他们脚下的电流，然后用飞镖割断他们手上的绳索。第一个电箱无时限，解除后扔飞镖救左边的警卫。这时第一个电箱会有30秒的冷却时间，到时会恢复供电，利用这段时间再破解水里的第二个电箱。救出两名警卫，出现30秒倒计时，这时要跑到大门处破解电箱开门逃脱，失败的话会被小丑的毒气大礼包杀死。

回到主牢区，往东边的门穿过去，走廊两侧是狭窄的禁闭室。在末端拉下天花板上的盖板，攀爬到上层屋里破解电箱，下面的电磁门被解除。来到重症禁闭室，海琳在控制室里操纵开关，将下面的三座平台依次通电，蝙蝠侠既要解决成群围击的暴徒，还要在脚下的地板通电之前及时转移阵地。最后将跳出来的海琳打倒，从她身上取到海琳和毒藤女的指纹，然后到控制室下面屋子的桌子上拿秘密地图（Penitentiary），和芭芭拉通话后，动身前往植物园。

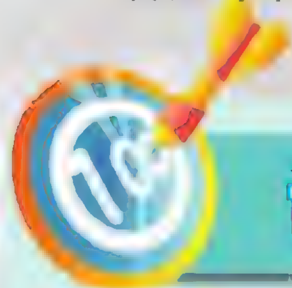
鸟园的人质危机

此时借助密码音频仪可以拿岛屿东西两部分的秘密地图，先在西部到倾覆车辆旁的小屋，破解电磁门进去拿秘密地图（Arkham West）。来到岛屿东部，破解广场中央小屋的电磁门，进屋拿秘密地图（Arkham East）。

进入植物园（Botanical Gardens），在入口破解电磁门进入圆形的玻璃温室，平台和地面共有六名持枪暴徒，逐个暗杀掉。追踪指纹走北侧的门到大厅，看到小丑将一名警卫丢进通电的水池里，转身逃走。这里要解除水里的电流才能前进，沿着电线往回走，由圆形的玻璃温室东边的门到雕塑走廊。循着电线方向找到温室发电机室，解决掉里面的暴徒，用密码音频仪解除电箱断掉电源。在这个房间上层有间被电磁门封锁的屋子，电箱在屋子里面，需要升级密码音频仪的远程密码放大功能（Cryptographic Range Amplifier）才可以破解，屋里面有秘密地图（Botanical Gardens）。

穿过方才的水淹大厅，钻过排风管道来到废弃的潮湿走廊，隐隐能听到汩汩的流水声。炸开一堵墙壁跳下去开铁门，进入废弃的大厅，空中传来低沉的哼唧声。攀跳到大厅对面沿狭窄的通道往上攀（这里有可能出现钩爪的Bug，解法参考前面），在温室解决两名暴徒，和人质乔丹说话，得知小丑的手下袭击了鸟园，将一些工作人员关在鸟笼里面。

各层平台都有四名持枪的暴徒看守着，在这里只能暗杀，一旦被发现，中间控制室的看守就会拉下机关摔死人质，



评说 从形象到内心的华丽演出

■内蒙古 莽月飘零

本作讲述的是电影《蝙蝠侠——暗夜骑士》之后的事情，游戏的重点是剧情和人物的刻画，其他则都是为这两点服务的。

在游戏的大部分时间内，蝙蝠侠并不会与敌人产生正面冲突，更多的是如同蝙蝠一样诡秘行动，利用自己的高科技装备和地形与敌人巧妙周旋，然后对敌人进行悄无声息的抹杀。蝙蝠侠可以利用抓钩到达敌人上方，然后将敌人从高处抛下吊死，或者用飞镖在远处抹杀敌人。但游戏的暗杀方式和其他潜入类游戏有着一样的通病，那就是会让人久而生厌。好在本作巧妙地增加了一些其他要素来弥补——扫描调查简单轻松，给予玩家新鲜感，还有进入特殊视觉模式让玩家在游戏中有了更多的选择性。

另一方面，游戏在鼓励玩家进行暗杀的同时也不反对激烈的正面冲突，游戏中战斗场面的表现非常漂亮、写实，不会简单的只为视觉冲击效果而加入好莱坞式的华丽功夫，而是把真实的打斗动作展现出来，不仅在一拳一脚间体现拳拳到肉的打击感，而且在蝙蝠侠的拳头砸中敌人面部的前几秒内，还会以慢动作和特写来为视觉刺激服务，看着分数的节节上升以及畅快打击动作都会令玩家大呼过瘾。不过游戏的Boss战对于初级玩家来说还是有些难度的，比如对班恩一战，玩家需要辗转腾挪抓住班恩硬直的机会给予打击，然后远离他再伺机攻击，其间如果被班恩打中的话所扣血量会多得惊人，这可能会给那些还没有熟练掌握战斗技巧的玩家带来一定的挫折感。不过总体来说游戏对于水平不佳的玩家还是给予了更多的宽容，而不是给予更强烈的挫败感。也就是说核心级玩家和轻量级玩家的不同需求在游戏中都可以得到很好的满足。喜欢四处打架的玩家可以冲上去格斗，喜欢潜行暗杀的玩家则可以利用蝙蝠侠的各种能力得到满足，比如利用斗篷滑翔下来一脚踹到敌人后脑。

本作在人物塑造和配音方面也相当出彩，英武的蝙蝠侠从骨子里透出一丝迷茫，无论是在小丑用怪异滑稽的语调嘲笑蝙蝠侠时的沉默不语，还是在面对小丑逃跑事实时所流露的表情，都将蝙蝠侠性格的阴暗面反映出来。值得一提的是，只要细心观察蝙蝠侠的那些对手们就不难发现，其实他们的古怪性格都是蝙蝠侠性格阴暗面的折射，从某一角度来看可以说是蝙蝠侠促成了这些敌人的产生，也就是说蝙蝠侠是在与自己的阴暗面作战。而蝙蝠侠的众多对手们——筋肉人、杀人鳄，还有小丑和女小丑等，都让喜欢蝙蝠侠的玩家在找到归属感的同时也产生强烈的共鸣，尤其是做为蝙蝠侠宿敌的小丑，其人气在蝙蝠侠作品里甚至超过了蝙蝠侠本人。除了经典的造型外，其最重要的一点就是小丑是蝙蝠侠内心邪恶和疯狂的阴暗面，玩家在游戏过程中跟随蝙蝠侠一步步与自己的负面内心博弈，如果了解了这层含义再去体验游戏一定会有不一样的收获。

本作的表现无论从画面、音效还是剧情都非常出色，对于喜欢蝙蝠侠的玩家是绝对不容错过的作品，而对于喜欢动作游戏的玩家来说，本作或许会让你爱上蝙蝠侠。

任务失败。步骤如下：最近的两个先不要杀，利用开始左侧的排风管道爬到顶部平台，越过第二名守卫飞到他身后的平台，攀到高处平台暗杀第三名守卫，再跳落下层平台，经由排风管道潜进控制室解决掉戴项圈的那个，这时人质安全了，剩下的家伙随便处置。和人质交谈后到墙壁找到隐藏的电箱，解除它打开一道暗门。

泰坦毒药

来到杨医生的泰坦毒药实验室，小丑和两名手下正在搬运东西，小丑给那两名家伙注射了泰坦毒药，他们立刻身形暴涨成为泰坦巨人。两只泰坦巨人一起朝蝙蝠侠冲过来，趁他们蓄力奔跑的时候，用飞镖打他们的眼睛，他们暂时目盲控制不了力道撞到墙壁上，趁他们头晕目眩之际上前狂殴，随后跳到泰坦巨人的背后，操纵他去打另一只，他眼睛恢复会把蝙蝠侠甩下来，没关系，再次创造机会，直到将两只泰坦巨人打倒。解开铁门来到断桥，这时召唤来蝙蝠战机拿到绳枪（Line Launcher）——这是蝙蝠侠的第五件道具，用来发射绳索来滑行到另一端。滑到对面，往前进入伊丽莎白花房。


趁泰坦巨人眩晕之际上前狂攻

在花房里找到毒藤女，得知有种植物可以制作成泰坦毒药的解毒剂，不过它生长在杀人鳄的巢穴里。接下来要找到那个巢穴的位置，经由芭芭拉的提醒，决定前去找凯希警官问问看。

解毒剂

在离开的路上遇到疯狂生长的藤蔓植物，原来小丑给毒藤女的“孩子们”注射了泰坦毒药。由地下通道穿越植物推门来到户外，对那些具有攻击力的孢子植物可以上前挥拳击杀，有经验可赚。

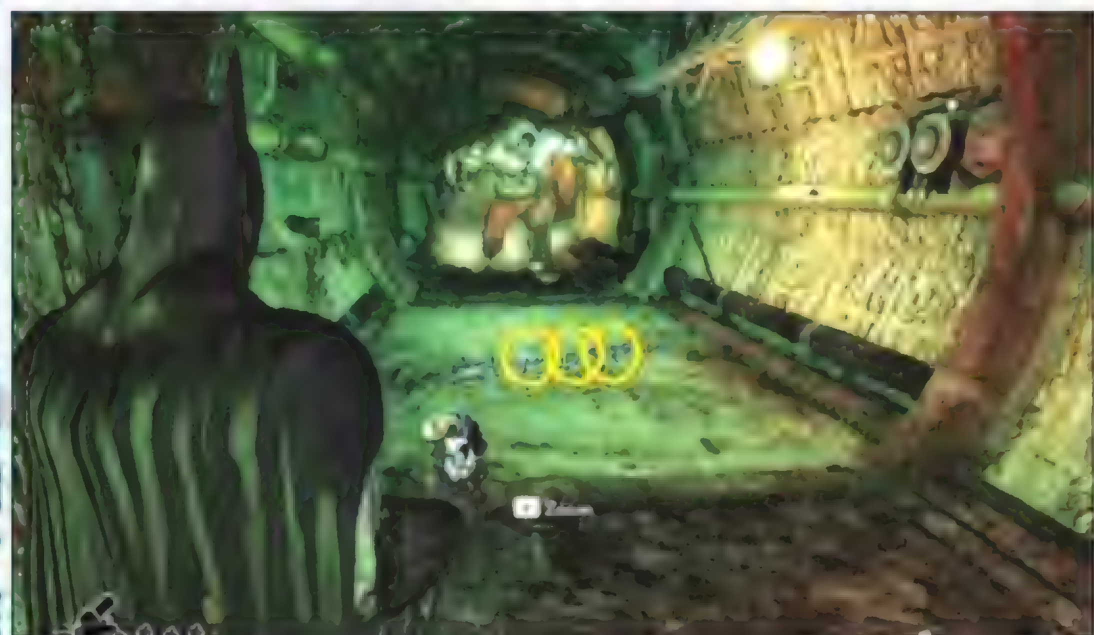
公寓的正门被植物阻住了，攀上平台爬孔洞进到建筑内部。前厅和大厅的下方都是弥漫的毒气，不能掉下去，直接用绳枪滑行到对面平台，再爬到头顶的排风管道到达主大厅的平台，利用两侧平台来回滑行。在大厅末端见到凯希警官，得知在重症治疗部有部电梯通往下水道，那里直达杀人鳄的巢穴。

离开公寓前往岛屿北部，发现重症治疗部（Intensive Treatment）的大门被锁住，上方平台边缘也安装了尖刺。先解决哨塔上的狙击手，然后站到哨塔上朝对面的建筑使用绳枪滑行过去，解决掉平台上的狙击手，进入建筑内部。穿过连串的排风管道，最后回到之前到过的休息大厅，这里有重兵守卫，并且空中的石像鬼上都被安置了炸药，落脚几秒就会爆炸，在这里暗杀掉分散的七名持枪暴徒，然后到中央屋子里破解墙上的电箱，解除北端两道电磁门防护，往前来到监牢区……

稻草人的诡计（三）

在走廊上蝙蝠侠陷入恍惚，一下子失去了知觉。这时玩家的显示器会花屏，但不是真正意义的花屏，而是……稻草人华丽登场了！蝙蝠侠被小丑捉住送到了疯人院，以前的情景重现，只是角色身份互换了。稻草人在给蝙蝠侠检查身体后，小丑一枪把蝙蝠侠给毙了。

此时点击屏幕上的“Retry”，蝙蝠侠从自己的坟墓爬出来，用绳枪滑行到对面的废墟，这时和之前一样躲避稻草人的目光进行攀跳，不过随着道具的增加也增加了难度，流程也是最漫长的一次。跑跳到探照灯的平台后，稻草人一把抓住蝙蝠侠给他打毒针，蝙蝠侠不得不和出现的骷髅兵混战，解决所有敌人后再次推探照灯，稻草人乘电梯落荒而逃。


将杀人鳄诱到放炸药的地方再引爆

杀人鳄

由电梯井跳下去，跑到控制室解决三名暴徒，破解电箱打开电梯井下层的隔板，跳落到底部解决暴徒，跑到屋子里拿秘密地图（Intensive Treatment）。来到地下水道遇到叫嚣的稻草人，没想到杀人鳄突然从水中出现，一把将他捉到了水里。

找到杀人鳄的巢穴，在洞口的地上涂好胶体炸药，并在墙上安置好扫描感应器，然后踩着水面上的浮板进入迷宫般的水道采集制作解毒剂的孢子植物。在浮板上行动时要轻手轻脚，尽量减小水面的波动，这样才不会被水底的杀人鳄察觉位置，杀人鳄一旦出现，用飞镖把它打回水里即可。屏幕上会显示与孢子植物的距离，白色表示方向正确，红色则是错误的，按照方向提示收集孢子。后期杀人鳄会破坏浮板追逐，这时要拼命往前跑甩开它，距离较远的水面可用绳枪来滑行。收集完五份孢子植物，这时要快速往出口跑，将杀人鳄引到胶体炸药处引爆，杀人鳄坠落到下面的深渊中。

水处理工厂

带着孢子植物回到蝙蝠洞，利用电脑分析成功制成了解毒剂，这时疯长的植物侵袭了蝙蝠洞，蝙蝠侠改造了蝙蝠钩爪，使之增加拉掉墙体的能力。用钩爪拉开箱子，破开墙壁，再用绳枪滑到对面的屋子里，往上攀出洞穴站到悬崖。

首先飞到前面的一座山峰上，攀到顶部山崖，朝对面山峰用绳枪滑过去，进入洞穴从头顶的孔洞一直攀到顶层石台，朝对面的洞穴望，用绳枪滑过去。进入山洞飞到下面的石桥，这里正是蝙蝠洞往地下水道系统的通路。

来到水道汇聚处，发现水流被小丑投了毒，一旦被释放到高谭市的河里后果不堪设想。由废墟一路往上攀爬，沿水渠旁的斜梁往上跑，用绳枪滑到对面平台，继续往上攀爬。沿着墙壁顶部跑到末端，回身用绳枪滑到有箱子的那个平台，再攀到顶部用钩爪破开，攀进控制室解决四名暴徒，从凳上拿取秘密地图（Cave）。

还有两间控制室，先往东边控制室，里面有众多持枪暴徒，清理起来有难度，好在有排风管道四通八达，可以逐个暗杀，清完敌人后破解电箱上的三道锁。再赶往西边的泵房，下面的暴徒只有一支枪，轻松解决掉，将墙上的两个电箱破解，如今三座水泵全部停止工作了。

回到岔路口发现所有的通道都被电磁门封住了，这时一个泰坦巨人破墙而出，附近的屋子里也涌出成堆的暴徒。混战很讲究技巧，和暴徒交手的时候随时注意泰坦巨人的动向，在他蓄力冲撞的时候扔飞镖打他的头部，使之暂时目盲撞到墙上，趁他眩晕的时候近身攻击，跳到背上控制他清理附近的暴徒，如此反复将暴徒清理干净，同时也将泰坦巨人击毙。


骑到坦泰巨人身上清理杂兵

毒藤女之战

战斗结束进入泰坦巨人出来的房间，头顶是一道废弃的电梯井，依次破开墙壁往上攀爬，再用喷胶炸药轰掉阻在空中的电梯，继续破墙往上攀，炸开一堵墙壁来到悬崖，由这里可以俯瞰大半岛屿。先飞落到哨塔上清掉狙击手，然后来到岛屿东部，同样先清两座哨塔上的狙击手。

回到植物园，淹水的大厅里仍有电流，这回可用绳枪直接越过去。一直跟着挑逗的藤蔓走，途中会遭遇受毒藤女迷惑的警卫，只有动手解决他们了。来到伊丽莎白温室，蝙蝠侠正要给藤蔓注射解药，没想到毒藤女变卦了，和空中的藤蔓合体后朝蝙蝠侠攻过来。她的攻击方式有两种，一是钻地藤蔓，快速左右跑动就可以避开。另一种是发射光球孢子，双击空格跳跃躲避，在这期间观察花苞中央护罩消失的时候，用飞镖打露出来的毒藤女，每次发射孢子的时候有三次机会。等将她的血打空，跑到跟前涂喷胶炸药，炸一次进入第二阶段，毒藤女回到满血状态，她会陆续扔受迷惑的警卫上来围击蝙蝠侠，仍然用之前的方法打空她的血，再次上前喷涂胶体炸药，将花苞成功爆破。


将花苞的血打空，上前喷涂胶体炸药

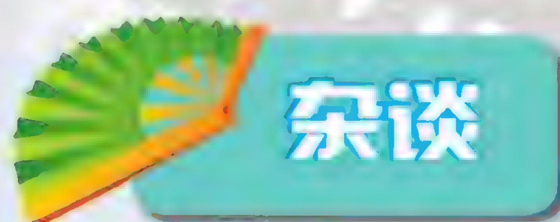
豪华派对

此时要去参加小丑举办的派对，来到岛屿西部的重病治疗部，将外面喽啰全部清除，推门进到探亲室，结果蝙蝠侠被小丑的电视炸药给震晕了。恢复后来到后面的大厅，在这里要应付小丑放出来的两个泰坦巨人和大群杂兵。战斗开始后，随便打打杂兵，眼睛瞄准泰坦巨人，和之前打法相同，等他蓄力冲撞的时候往头上投飞镖，他会撞墙眩晕，近身打跪后跳上后背，控制他打那些杂兵和另一个泰坦巨人，如此反复将所有敌人清掉。


用钩爪将小丑拉下平台，然后上前狂殴

清完杂兵，小丑给自己注射了泰坦毒药变成庞然怪物。开始时先躲避小丑的冲撞，随后他会跳上高台，召唤大批暴徒跳下来围击蝙蝠侠，战斗的同时小心小丑扔的玩偶追踪炸弹，趁小丑背对摆Pose的时候，快速跳到空位使用钩爪把他拉下来，近身攻击能打掉他1/3的血量，如此反复三次便能将他的血打空。

蝙蝠侠成功平息了阿卡姆疯人院的暴乱，将小丑、毒藤女、女丑和班恩等一干重犯关回牢里。不过，逃脱的稻草人已经拿到了一部分的泰坦毒药，更大的危机在等着蝙蝠侠……



疯人院里的疯子们

阿卡姆疯人院全称为“伊丽莎白·阿卡姆精神病患犯罪疯人院”（The Elizabeth Arkham Asylum for the Criminally Insane），它位于哥谭市郊，是阿玛迪乌斯（Amadeus）根据母亲的名字来命名的。阿玛迪乌斯原本是大都会精神病医院的医生，不幸的是他母亲身患严重的精神病，他用安乐死结束了母亲痛不欲生的生活，利用继承的遗产组建了阿卡姆医院，并和妻女搬到这里全心治疗精神类疾病，让人们不再重蹈母亲的覆辙。

没想到的是，著名的连环杀手“疯狗”在转移往医院的途中逃脱，随后奸杀了阿玛迪乌斯的妻女，并在她们的尸身上刻下“疯狗”的字样。备受打击的阿玛迪乌斯将医院改造为专门治疗精神病患犯罪的地方，把“疯狗”当作自己的第一个病人，并于半年后将他绑在床上给电死了，这也导致阿玛迪乌斯精神失常，终老在自己的疯人院中。

后来，一把神秘的大火燃烧了黑门监狱，政府将数百名穷凶极恶的重犯转移到了这座阿卡姆疯人院里，其中包括著名的毒藤女、筋肉人班恩、杀人鳄、双面人、谜语人等，还有蝙蝠侠刚捕到的小丑，游戏《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的“豪华派对”也由此拉开序幕。

在此将《阿卡姆疯人院》里的重要反派人物介绍一下：



小丑（The Joker）：癫狂痴语，优雅绝伦

和《黑暗骑士》一样，在游戏《阿卡姆疯人院》中，小丑仍是蝙蝠侠的头号对手，他的被捕就是一场阴谋的开始，这场阴谋从很早就在规划了。从入狱开始，小丑就掌握着主动，不断制造着各种麻烦，正如他所说过的："制造点小小骚动，打乱原有的秩序，然后一切就变得混乱了，而我就是混乱的代表……""人性的疯狂就像地心引力，有时候要做的不过是轻轻一推。"随着剧情层层递进，小丑的意图慢慢显露出来，原来一切的筹划是为了泰坦毒药——用来改造超强军队的道具。

小丑是一个犯罪天才，但他犯罪不为名利，只是为了纯粹的破坏和毁灭。他在犯罪的成就中怡然自得，如艺术家般沉醉于自己的设计。他喜欢看到人性的阴暗面，喜欢看到猎物落入他精心布置的陷阱中，然后笑意洋溢在脸上，望着恐惧的猎物用沙哑而诱惑的声音说："干嘛那么严肃呢？脸上来点笑吧！"令人从心底升起凛然寒意……在他的身上，有着像《沉默的羔羊》的汉尼拔博士和《七宗罪》的连环杀手那般超脱看破一切的气质，将一切玩弄掌股之间的优雅和从容。

蝙蝠侠是小丑精心挑选的对手，两人从相遇便开始了宿命般的纠缠，开始了你逃我追的猫捉老鼠游戏。小丑不为杀死蝙蝠侠，就像小丑说的："谁说我想杀你了？没你我可怎么办哟？走老路去耍耍毒品贩子，不……是你让我变得完整。"他早已把蝙蝠侠看成是相似而互补的同路人，一起在月夜和群魔舞蹈的同类。而蝙蝠侠在捉到小丑后也没有杀意，只是将他送回疯人院。看来，两人注定得纠缠一辈子。



女小丑（Harley Quinn）：痴情绝恋，淘气顽皮

女小丑原名海琳·奎因泽（Harleen Quinzel），是名聪明伶俐的知识女性，原本是高谭市知名的犯罪心理学权威，她对小丑的精神状态和心理世界有着强大的好奇心，在他身上花费了大量的精力和时间进行研究。经过日夜的接触，她认为小丑那种天马行空和疯狂跳跃的思维逻辑是心理学的瑰宝，深深地为之着迷而无法自拔，不可救药地爱上了小丑，并把自己也打扮成传统小丑的形象，成为小丑的追随者——女小丑。女丑帮助小丑逃狱，随之被吊销行医执照并被捕入狱，成为疯人院的一名精神病患者。

海琳慢慢失去了自我，小丑是她至高无上的神，为了讨得他的认同和欢心，甘愿与他的所有对手为敌，即使屡遭背叛和抛弃也无怨无悔。其实，小丑并不把她当回事，对待她时冷时热，像是一把随时可以利用又随时可以丢弃的工具，有一次竟把她绑在火箭上射走，还好被毒藤女艾薇用各种药剂和血清救了一命。

在《阿卡姆疯人院》中，海琳控制了疯人院的安全系统，为小丑的计划创造便利条件，同时也对蝙蝠侠的行动制造重重阻碍。小丑的敌人就是她的敌人，这便是她的信条。游戏中也可以看出她对毒藤女有着非同一般的感情，毕竟以前曾救过她一命，她在游戏中还了这个人情。

海琳的本质其实并不坏，不过盲目的爱情是她的弱点，在游戏中她再次被小丑抛弃，被蝙蝠侠关在牢中痛哭失声。爱上小丑，注定她是一个不断受伤不断痛苦的悲剧角色，因为小丑是孤独而骄傲的黑暗行者，不喜欢有人探究他的精神世界，更不喜欢有人陪伴身旁。



毒藤女（Poison Ivy）：心机深沉，毒辣疯狂

毒藤女本名潘蜜拉（Pamela Lillian Isley），是热爱植物花草的生物学和植物学的双料博士。她热衷于生物和植物混种研究，从而强化植物的自保能力。在一次实验中，她被导师欺骗注射了植物毒剂，导致体内细胞变异，她的体内充满毒素，对各种霉菌病毒免疫，并且浑身散发出让人无法抵抗的荷尔蒙。经此变故，她不能结婚孕育过正常人的生活，便带着心爱的植物僻居荒岛。在一次苏俄的军事演习中，飞弹将她隐居的荒岛化为焦土，愤怒的潘蜜拉回到了高谭市，向人类展开报复。她策划了多次植物恐怖袭击活动，也经常诱杀男性以获得复仇的快感。

毒藤女对男人有着刻骨的仇恨，对女丑海琳却是惺惺相惜，她不希望海琳留在小丑身边受苦受罪，愿意接纳海琳成为最亲密的姐妹。

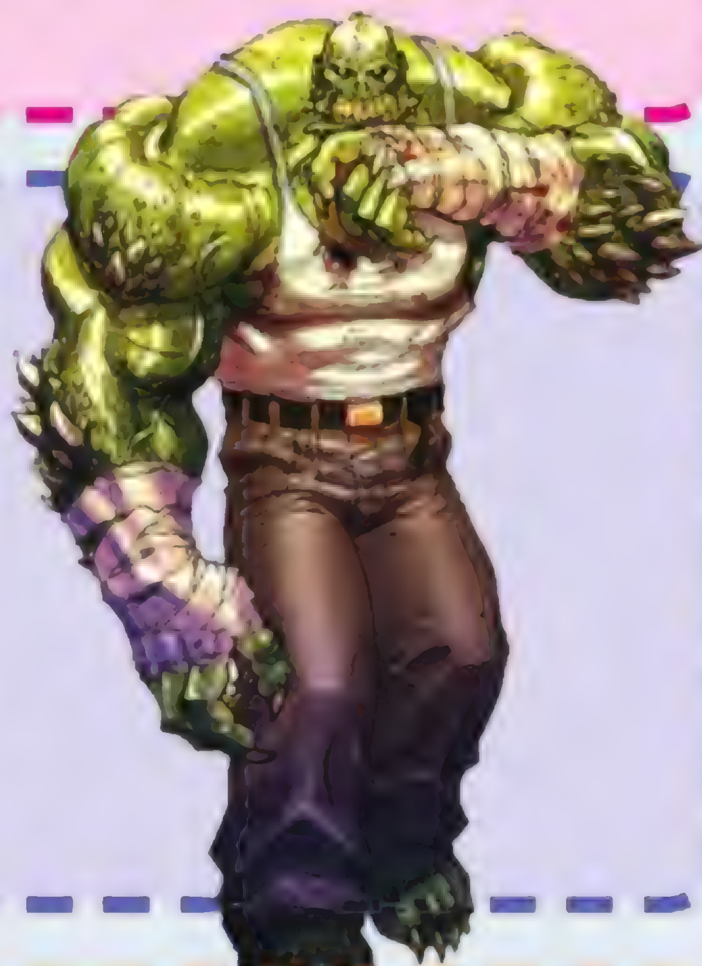
毒藤女的打斗功夫并不擅长，她的长项是诱惑和心理战术。在这部《阿卡姆疯人院》中，毒藤女就曾引诱蝙蝠侠放掉她，不过蝙蝠侠早已知道她的厉害，对她的可怜样视而不见。而那些普通的男性就没那么容易摆脱诱惑，在游戏后期，大量的警卫被她所迷惑，受她驱使与蝙蝠侠为敌。



稻草人（Scarecrow）：斗笞之器，恐惧之王

稻草人本名乔纳森·克兰（Jonathan Crane），从小体质干瘦弱小，经常受同学欺凌，同学们还给他起了个“稻草人”的绰号。乔纳森心胸狭窄积怨至深，发誓要报复这些曾经欺负他的人们，于是开始致力研究人类的恐惧心理，最终学有所成，成为高谭大学的心理系教授，在学术界享有极高的声望。后来，由于他进行非法的人体实验被学校发现而遭解聘，乔纳森开始扮成稻草人，使用他的毒气为恶一方，自诩为恐惧的艺术家。

稻草人的神经毒气能使人看到内心最隐秘最深藏的恐惧，在《阿卡姆疯人院》中，稻草人是戏份较重的角色，三度出场使蝙蝠侠沉溺幻境，深陷恐惧。父母的遇刺一直就是他心中最脆弱、刺痛和内疚的部分，在幻境中，蝙蝠侠重历了这痛苦的一幕，最终他找回了坚强，用明灯照彻内心，驱散了恐惧的幻境。



杀人鳄（Killer Croc）：坚韧凶悍，至强炮灰

原名为韦伦·琼斯（Waylon Jones），他的设定比较混乱，有的版本说他是由于返祖现象而继承了远古生物的基因，拥有强悍的角斗技能。后来身体开始角质化，从人过渡到兽，智商也慢慢低下，经常成为企鹅人和谜语人利用的打手和炮灰。另外的版本则说他是一名佣兵，由于军方基因实验的意外而身体发生剧变。

杀人鳄或叫鳄鱼人，他在《阿卡姆疯人院》中出场并不多，只有一场水道追逐的戏份，不过他在疯人院的地位可并不低，他不像其他人那样关在铁笼里，而是有自己的地穴空间。由于他过于凶险，警卫们对他避而远之，有时会扔点碎肉下来，大多时候是对他放任不管的。

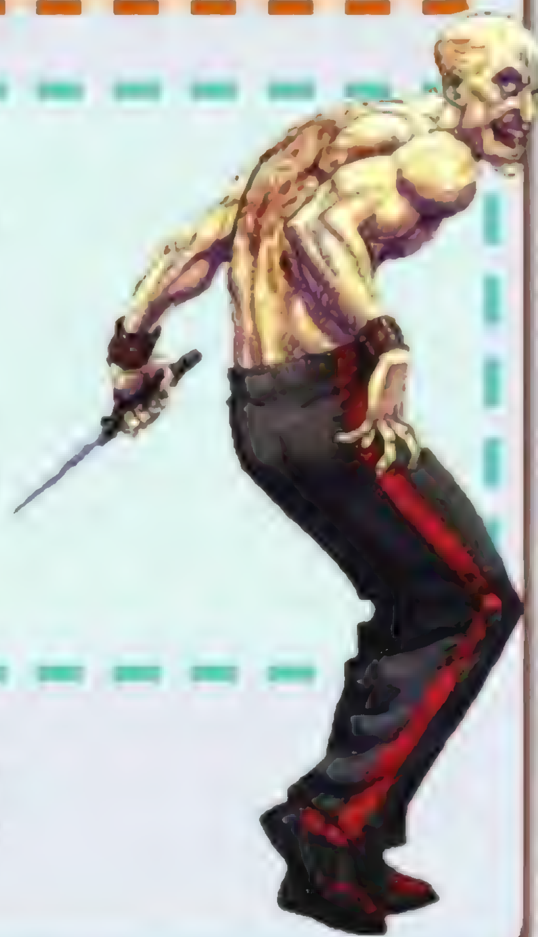


班恩（Bane）：毒手尊前，智勇双全

班恩在小时替父亲顶罪入狱，在监狱环境中的艰难成长使他有了强健的体魄和良好的心理素质。他在狱中通过书籍来学习知识，也从中知道了蝙蝠侠的存在，再通过狱中罪犯的描述，使他有了打败蝙蝠侠的想法，并开始计划逃狱。一次军方征募人体实验的志愿者，为班恩的逃狱创造了契机，他利用假死状态骗过所有的实验人员，成功地逃出监狱，并因此拥有了超强的体能。

班恩来到高谭市，着手收集蝙蝠侠的资料，并仔细研究他的行为规律，推断出蝙蝠侠的真实身份——布鲁斯·韦恩。随后他将牢里的蝙蝠侠宿敌释放出来，蝙蝠侠不得不以病体支撑与这些重犯恶枭混战，将其抓捕归案，没想到班恩现身，重手打断了蝙蝠侠的脊椎。

在蝙蝠侠的漫画中，班恩是一种强势出现的对手，他拥有智慧的头脑，身手也堪与蝙蝠侠匹敌。可惜在这部《阿卡姆疯人院》中，班恩只是过眼黄花，一个头脑简单的大块头，一个最容易对付的Boss，一场战斗便销声匿迹了。



萨斯（Zsasz）：杀人为乐，凶残暴虐

世界上最危险的便是萨斯这种人，他们单纯为了乐趣而杀人，没有规则没有目的，对生命没有任何的感觉，冷漠而残酷。能够让萨斯兴奋起来的便是杀人的数量，他每杀一人便会在身上留下一道疤痕作为纪念，为蝙蝠侠也在身上留下一块特别的位置。

萨斯在《阿卡姆疯人院》中总共有两场戏份，一场是镇静室劫持警卫，一场是院长办公室劫持杨医生，不过他的杀人意图都没有实现，被蝙蝠侠挥手投足间便解决了，完全的一个弱小角色。不过游戏中还隐藏着他的两处杰作，他将遇害人摆成打牌或看书的姿势，这算是他一种变态的行为艺术吧。

以上几位是《阿卡姆疯人院》中登场的大反派，此外还有只闻其声不见其人的谜语人（The Riddler），经由他的50道谜语还关联到蝙蝠侠世界中的其他反派角色，如疯帽人、企鹅人、双面人…… P

小英雄历险记
《迷你忍者》全佛像流程攻略

mini 忍 ninjas

■游侠 神之影

良	总评 7.5
制作	IO Interactive
发行	Eidos
类型	动作
语言	英文
文化包容性	8.0
上手精通	7.5
画面	8.6
音效	8.3
创新	7.0
剧情	6.0

操作设定

1.移动指令
移动：W/S/A/D
跳跃：空格
突跑：Alt
格挡：Shift
潜行：Ctrl
步行：Caps Lock
2.攻击指令
普通攻击：鼠标左键
破防攻击：鼠标右键
强力攻击：Q
切换忍者：1
切换道具：2
库存物品：3
使用帽子：4
使用道具：F
任务导航：E
帮助提示：H

为什么要玩这款游戏

《迷你忍者》是Eidos旗下IO Interactive工作室最新开发的动作游戏，无论是游戏风格还是深度都具有独特的魅力，令人眼前一亮。更重要的是，老少皆宜的设计风格实在令人惊讶不已——大家都知道IO Interactive向来是以开发暴力游戏而著称，“杀手”系列便是其最经典的代表作，这次转型开发可爱卡通风格的动作游戏，也引来了不少玩家的关注。在游戏里，玩家扮演一名忍者小英雄，与伙伴们展开一场前所未有的忍者冒险。在冒险过程中，这位“世界最小的英雄”将接受各种刺激的任务考验，并通过一连串的忍者训练，掌握驾驭强力忍术的力量，最终凭借自己出色的战斗技巧和超强忍术，揭开邪恶武士的真面目，并将其铲除。对于喜欢轻松的卡通动作游戏的玩家来说是不可错过的佳作。

三百年前，整个世界被邪恶的武士军阀统治着，直到他们被放逐，村民们才度过一段安宁的日子。随着黑暗城堡慢慢变成废墟，一些神秘忍术也被封印在古老的圣坛之中。突然有一天，这个世界风云突变，风暴、洪水、地震纷纷接踵而来，原因是一些神秘人对动物使用了禁术，使动物变成无意识的武士，这种禁术也打破了自然界的平衡，各种天灾便是天神愤怒的表现。常年隐居在山上的忍者大师虽然看到了这种状况，但他并不清楚具体原因，只能派弟子前去寻找灾害源头，可惜没有一个人能回来。最后，忍者大师只剩下两名弟子，他们是最后两个能执行危险任务的忍者，世界的命运也将掌握在这两人手中……

第一章 大地之章

第一关 忍者山（Ninja Mountain）

小忍者Hiro刚走出家门就撞见德高望重的忍者大师，对方透露忍者村将遭遇麻烦，他打听到森林里出现了一群神秘武士，似乎在狩猎，并将战利品送到森林深处的废弃城堡，忍者大师希望Hiro前往废弃城堡调查一番，并查明神秘武士的来历。临走时，大师将一顶特制草帽送给Hiro，还叮嘱他先去道场找天狗Zen特训，必须通过他的特训才能离开村子。


每次都要把白花插在圣坛才能习得新忍术

告别忍者大师，沿路往道场走去。靠近村子时，可在村子左侧的山坡处找到佛像（1/100），稍后还能在村子里捡获不少物品。来到道场内，拜见等候多时的天狗Zen，他会传授各种作战技巧，包括普通攻击、破防攻击、跳跃攻击等。传授过后，天狗Zen发现另一名忍者Futo迟迟未到，于是要求Hiro去把他找回来。告别天狗Zen，从道场侧门离开，在道场左侧的河对岸找到佛像（2/100）。此后，沿路往山谷走去，中途升级获得新能力"疾跑"，按住Alt即可加速跑。来到山谷尽头，在这里不要急着爬出山谷，有佛像（3/100）藏在巨石后面，找到后再对着山壁反弹跳爬出山谷，接着攀峭壁爬至对面，并踩着峭壁飞檐走壁，找到偷懒的Futo。

回到道场，天狗Zen再次传授作战技巧，这次包括切换角色、潜行偷袭、强力攻击等，均是后期的常用技巧。传授过后，天狗Zen要求到村子门口的神庙走一趟，那里住着一名老天狗，他不仅透露各地圣坛封印着各种强力忍术，还将忍术"寻找圣坛"传授给Hiro，助他找到这些忍术。学会这个忍术后，先别急着离开，在神庙左侧的山坡处能找到佛像（4/100）。随后使用刚学会的忍术，召唤两只蝴蝶寻找圣坛。圣坛位于无光洞穴的尽头，需要将附近的白花插在圣坛上解开封印，才能习得新忍术"灵魂附体"，通过此忍术可将灵魂附体到任何动物身上。

成功找到圣坛后，沿原路返回村子，经过断桥时直接跳落至下方，在岸边找到佛像（5/100）。来到村子门口，忍者大师已在那里等候多时，向他辞别离村冒险。没走多远，会在前方碰到四名搞破坏的短刀武士，他们比天狗稍强一些，但不难对付。经过木桥时，还会遭遇几名弓箭武士，带上草帽可抵挡箭矢攻击，只要冲过去即可轻松解决。接着跳落至峡谷下方，在那里能找到佛像（6/100）。此后，爬回峡谷上层，再往前走一段路程即可过关。

第二关 离家出发（Leaving Home）

经过灰熊村，一群武士正袭击村子，此时可在村子一间小屋内找到佛像（7/100）。由于前方木桥已被烧毁，因此只能借助草帽渡河，尽管河对岸的武士数量不少，但对付起来并不难。解决所有武士后，沿路往翡翠树林走去，在路边草丛中找到佛像（8/100）。穿过尽头木门，恰好碰到一群武士正在围赶动物，此时可迅速冲过去使用忍术"灵魂附体"，附体在灰熊身上，控制灰熊对付武士，几乎是一掌一个。解决完后暂时不要急着离开，穿过道路右侧的树林和山洞，可在山头另一侧找到佛像（9/100）。接着，沿路往翡翠山走去，经过几段阶梯后，留意道路左侧树林散发出来的荧光，穿过那里抵达尽头找到一处圣坛，将附近的白花插到圣坛内即可习得新忍术"火球术"。此时无需沿原路返回，直接爬到圣坛上方，穿过前方瀑布，跳至对面峭壁上，在那里获得佛像（10/100）。接着没走几步，又遇到一群武士正押送美女忍者，建议迅速冲过去解决武士，再救出美女忍者Suzume，她会加入队伍，随时可切换她出战。

继续往前走便是翡翠神庙，在神庙后方的草丛中找到佛像（11/100）。离开神庙后，先在前方解决众多武士，再借助草帽沿河流往下漂流，漂流过程中注意控制"后退"来减速。通过一段急流后，靠岸探索，在尽头处找到圣坛和佛像（12/100），可习得新忍术"龙卷风"。此后，沿河流继续往下漂流，一直漂到下方的蘑菇湖，在蘑菇湖两侧的岸边还能找到两尊佛像（13/100，14/100），其中左侧的佛像需要爬至山腰处才能看到。离开蘑菇湖后，穿过前方木桥遭遇大批武士的阻拦，建议使用"火球术"或强力攻击快速解决，同时注意用草帽抵挡箭矢攻击。最后，在尽头处击败几名守门武士，穿过城门过关。

忍术一览			
图标	名称	使用效果	获得关卡
	寻找圣坛（Detect Kuli Shrine）	召唤两只蝴蝶飞往圣坛所在的位置	第一关
	灵魂附体（Spirit form）	将灵魂附体至动物身上，并控制动物的行动	第一关
	火球术（Fireball）	往前方释放一团火球，给目标造成小范围的伤害	第二关
	龙卷风（Camouflage）	往前方释放一股龙卷风，给一定范围的目标造成中等伤害	第二关
	伪装术（Tornado）	伪装成草丛，不会被敌人发现	第五关
	闪电风暴（Lighting Storm）	数股闪电从天而降，给一定范围的目标造成中等伤害	第五关
	阳光术（Sunrays）	召唤几缕阳光，专门给幽灵致命一击	第七关
	声震术（Sonic Boom）	向周围释放超强音波，将周围敌人瞬间震晕	第十关
	风墙术（Wall of Wind）	往前方释放一堵风墙，不仅阻挡敌人前进，还能抵御各种弓箭或炸弹	第十关
	寒冰风暴（Ice Storm）	一堆冰柱从天而降，将一定范围内的目标冰冻	第十四关
	慢时术（Slow Time）	让时间缓慢起来	第十四关
	流星雨（Metear Strom）	一群陨石从天而降，给大范围的目标造成极大伤害	第十八关


只能从这里的灯笼绳索处爬上屋顶

第三关 大地之城（Earth Castle）

夜晚，沿路向不远处的大地之城走去，城外空地极为荒凉，在那里找到两尊佛像（15/100，16/100）。从正门进入城内，在城内右侧角落找到佛像（17/100），城内驻守着大批武士，其中包括一名体型较大的武士，只有切换成Futo才能对付，注意攻击两下后的重锤提示，只要三次重锤即可搞定对方。随后，爬上斜坡进入院子，在院子的左侧角落找到佛像（18/100），之后穿过泛红木门，解决沿途武士，在屋檐下还能找到佛像（19/100）。由于院子尽头处的大门无法打开，因此只能踩着灯笼绳索爬上屋顶，并沿绳索爬至旁边的大

院，那边的武士数量较多，需小心应付。解决所有武士后，在灯笼绳索下方找到佛像（20/100）。此后再次爬上附近房屋的屋顶，沿灯笼绳索爬至另一院子，那里有四名长枪武士看守大门，普通攻击对其很难奏效，建议使用“火球术”快速解决。之后在阶梯左侧的死角处找到佛像（21/100）。穿过前方大门，再次遇到巨型武士，用同样的方法解决它，在附近的屋檐下找到佛像（22/100）。最后往城堡走去，顺便清除沿途阻拦的武士。

第四关 地之战（Boss Lumbering Fool）

在城堡内遭遇大地之城城主，一场大战在所难免。虽然对方的体型极为庞大，但对付起来却非常简单，只需躲在角落避其攻击，趁对方巨剑砍中柱子时，迅速跳上剑身，根据按键提示发动QTE攻击。只要攻击成功，城主就会往下层坠落，尽管下层会有弓箭武士的干扰，但影响并不大，对付方法还是一样的，只要连续攻击三次，即可将他击败。最后，大地之城城主应声倒下，身体散发着奇怪的光芒，Hiro发觉情况不妙，赶紧逃离城堡，而那道光芒则冲破城堡，消失在天际之间……



第二章 夜幕之章

第五关 巨河溪谷（Great River Canyon）

黄昏时分，沿路往瀑布溪谷走去，在路边找到佛像（23/100）。来到河边时，看到前方大桥驻守着数量极多的武士，正面突破极为困难，建议借助草帽直接渡河，并从瀑布下方的岩石处往上攀爬，爬至半山腰找到佛像（24/100）。爬到瀑布顶端后，身后是一处圣坛，白花生长在河对岸的岩石旁，将其插到圣坛上习得新忍术“闪电风暴”。过河时要注意，若不慎跌入河中则要尽快爬上，否则会被瀑布冲下，在瀑布边缘的岩石上能找到佛像（25/100）。习得新忍术后，直接从瀑布处往下跳，并沿斜坡爬回大桥，此时可使用新忍术“招待”这群武士，两三下就能解决。稍后还要经过一座大桥，在那里也会遭遇大批武士的阻拦，尽量用范围忍术和强力攻击快速解决。消灭众多武士后，摧毁山坡下的武士营地，在帐篷附近找到佛像（26/100）。此后借助草帽沿河流往前滑行，在左侧岸边找到佛像（27/100）。接着穿越一段急流，然后爬上一座小岛，踩着树根往山里走去，在尽头的竹林里找到一朵白花，将其插在附近的圣坛上习得新忍术“伪装术”，同时

药水一览

图标	名称	使用效果
19	生命药水（Healing Potion）	使用后能恢复三格生命
5	能量药水（Flask of Unstable Energy）	使用后能恢复三格能量
6	防箭药水（Flask of Arrow Shield）	使用后一段时间内，身上出现的光球可抵挡各种箭矢
1	变身药水（Essence of The Fish）	变身成一条小鱼，能在水中游行
17	强参药水（Flask of Strong Ginseng）	使用后，能恢复一些忍术能量
1	打嗝药水（Burping Potion）	使用后，能向周围喷出废气，使范围内的敌人眩晕
3	醉酒药水（Flask of Strange Brew）	使用后一段时间内，体力不会减少，但会伴随晕眩效果
1	燃烧药水（Flaming Oil Potion）	使用后一段时间内，武器会发光，攻击敌人可直接破除防御状态



评说 小忍尚未成功，IO仍需努力

■ 陕西 Oracle

也许是之前IO Interactive的《杀手47》《凯恩与林奇》这一系列M级作品给人的印象实在根深蒂固，当初《迷你忍者》（以下简称小忍）发布之时，所有人都对IO开发的这款风格清新可爱的动作游戏大感意外。也许IO也在试图凭借这款作品改变自己在玩家心中“成人向”的印象。但很可惜，IO表现得有些太急于求成，之前的宣传铺天盖地，让玩家等得望眼欲穿，等到实际游戏发售，玩家才发现本作并没有想像中的那么美好，有些对不起玩家的期待。

虽然小忍看上去是标准的日式动作游戏，但从各种要素来看，IO对于此类游戏的开发还是心有余而力不足的。小忍有五名角色，但绝大部分情况下只用主角一人就足够，多角色游戏，角色鸡肋是大忌，这是小忍犯下的第一个错误。而贯穿游戏始末的杂兵战，则是特色不够，人数来凑。至于战斗手感和动作打击感，这是欧美动作游戏永远的痛，我们也不能在这个问题上苛求什么。鉴于游戏中道具和忍术还算丰富，也在一定程度上弥补了战斗方面的不足。只是作为一款动作游戏，本作的道具收集有些太多了，不免有本末倒置之嫌。其中忍术并非是必修内容，而是作为隐藏收集要素出现的，错过与否，会对之后的关卡造成很大影响。比如游戏中的幽灵就必须要用到阳光忍术才能打败，若不小心错过习得这个忍术的山洞，后面遇到同类敌人则完全没有应对办法。好的收集要素应该在保证游戏基本乐趣的前提下增加更多的乐趣，而不是像本作，一旦错过就会让玩家在之后的游戏过程中损失很多乐趣，这是小忍犯下的第二个错误。

如果只是如此，小忍还能算得上稍微有瑕疵的精品动作游戏，但关卡平淡，缺乏兴奋点的流程设定，则让本作完全退出了精品行列，剩下的只有精致如画的场景。平淡，这是小忍给人的最大感受。除去战斗部分，剧情也缺乏亮点，只能将故事大概说清楚。关卡重复度较高，不同的场景，相同的过关方式。其实如果现在回过头来看之前官方宣传的内容，我们会发现这些宣传视频往往在一些无足轻重的小创新上大做文章。比如可作小船的帽子，独树一帜的补血方式——爬到树上摇晃，钻进灌木丛里扑腾，果实会扑通扑通往下掉，颇为有趣。但无论如何，这些终究只能让人眼前一亮，并不能因此让玩家产生足够的游戏动力。就好比味精一样，只能让一道菜更加鲜美，但不管加多少味精，如果缺了盐，终会让人觉得索然无味。本作味精有余而盐不足，在一些基本环节表现乏力。又如之前宣传的重点：与巨大的敌人战斗，让我在打到第一个Boss的时候充满期待，结果最终被无脑的QTE迎头浇下一盆冷水。我又抱着一丝侥幸心理打到第二个Boss、第三个Boss，很不幸，这些巨大的Boss和我们的主角一样，成为了QTE的牺牲品。难道现代巨型Boss战只有QTE一条路可走了么？还是说这是一条最省力的路？这个曾经惊艳四座的设定，如今被广泛应用在各种不思进取的动作游戏当中，这不能不说是一种悲哀。

总而言之，凭借着精美的画面，悠扬的音乐，中规中矩的流程设计，小忍可算得上一款休闲佳品，如果你不那么计较细节，能以一颗平和、安逸的心来感受本作，它可以给你带来不错的享受。当然，本来也应该如此，如果不是官方的宣传活动太过猛烈，如果我们对本作的期望没有太高，这款游戏跻身于黑马之列也不是没有可能的。

还能在附近的樱花树旁找到佛像（28/100）。最后返回河里，再穿越一段急流即可过关。


任何时候，都必须优先解决这名召唤法师

第六关 求救信号（A Distress Signal）

夜幕降临，借助草帽沿水道往前滑行。刚走出水道，恰好看到几名武士在山坡处押送忍者，周围还驻守着几名炸弹武士，切勿惊动他们，建议利用潜行模式慢慢靠近，走到他们身后进行暗杀。经过半山腰的小屋时，在小屋后面找到佛像（29/100）。解决所有炸弹武士后，钻进山腰处的月光洞窟，虽然在里面会遭遇不少武士，但只要小心应付即可。来到洞窟尽头处，打烂铁笼救出箭手忍者Shun，他会加入队伍，其攻击方式是后期的主力。这时不要急着离开洞窟，直接从前方断崖往下跳，跳至底部河流获得佛像（30/100）。接着顺河流爬回洞窟，沿路继续前进。

走出洞窟后，沿途遭遇不少武士的阻拦，可切换成Shun进行远程攻击，当敌人集中在一起时，可发射炸弹一次性搞定。来到湖边时，直接跳进湖内，借助草帽滑至右侧峭壁，在那里找到佛像（31/100）。此后，在湖对面的武士营地内遇到一名召唤法师，任何攻击都对其无效，只能将对方发射出来的魔法反弹回去，破除对方的防御状态才能给它造成伤害。不过，如果魔法击中自己，则会被束缚一段时间；如果魔法击中小动物，小动物则会再次变成武士，因此在任何时候，都必须优先解决这名召唤法师。

第七关 幽魂森林（Haunted Forest）

夜里，沿路经过兔窝森林，留意道路右侧的树林，在两个笼子附近的树下找到佛像（32/100）。接着，经过前方山坡时遭遇大批武士，建议使用范围忍术快速解决，在山坡下方的树下找到佛像（33/100）。没走多远，发现前方村子正遭到武士的破坏，建议不要从正面入村，沿右侧小径绕道而行，从村子后方的湖边潜入，前往湖边的途中找到佛像（34/100）。潜入村子后，注意优先解决那名召唤法师，再集中对付周围的弓箭武士，直至消灭所有武士后，再沿山坡小路往深山走去。

炸弹一览

图标	名称	使用效果
13	胡椒炸弹 (Pepper Bomb)	投掷出去后，使得一定范围内的敌人不断咳嗽，丧失战斗能力
26	烟雾炸弹 (Smoke Bomb)	投掷出去后，会释放出大量烟雾，迷惑周围敌人的视野，主角也会自动进入潜行状态
26	樱桃炸弹 (Cherry Bomb)	投掷出去后，会产生小范围的爆炸，给该范围内的敌人造成中等伤害
5	定时炸弹 (Time Bomb)	投掷出去后，炸弹会开始倒计时，其爆炸威力和爆炸范围都非常可观

来到深山废墟前沿，看到几名武士在里面惨叫一声，纷纷变回动物仓皇逃出。进入废墟前，注意有佛像（35/100）藏在附近的巨石后面。其实这个深山废墟是一个幽魂墓地，穿越墓地时会遇到不少鬼魂，目前的攻击方式均对其无效，因此尽量不要跟对方有过多纠缠，直接躲开对方不断往前跑。来到分岔路口时，从右侧阶梯爬上，直奔前方的小亭子，在那里能找到一朵白花和佛像（36/100）。接着带着这朵白花迅速钻进附近的洞穴内，在洞穴尽头的圣坛处习得新忍术“阳光术”。一旦拥有此忍术，便不需要躲避那些鬼魂，对准鬼魂施展“阳光术”可直接秒杀对方。消灭所有鬼魂后，分岔路口左侧的木门开启，穿过那里即可过关。


即将抵达城堡，切勿跌落功亏一篑

第八关 夜幕之城（Night Castle）

来到夜幕之城前沿空地，沿道路走到右侧尽头找到佛像（37/100）。由于城门处有重兵把守，不需要从正门进入夜幕之城，直接跑到城门左侧，从一棵空心树干爬进洞穴，在前方河边找到佛像（38/100）。穿过地下河流，在尽头处靠岸往上攀爬，最后来到城墙左侧的一个角落，前方会出现一名鬼魂，用“阳光术”解决它，可在其身后的墓碑处找到佛像（39/100）。此后沿斜坡往城墙处走去，并从城墙攀爬而过，城内驻守着不少弓箭武士，建议站在城墙上解决部分武士后再跳下去。

解决下方所有武士后，沿斜坡往城内院子走去，在右侧尽头的一间屋内找到佛像（40/100）。接着爬上屋顶，跳至对面峭壁上，沿峭壁走到尽头找到佛像（41/100）。随后沿斜坡继续往城堡深处走，沿途会遇到不少武士阻拦，可躲藏在草丛中远程射击，或冲过去使用范围忍术，尽可能地削弱对方兵力。来到有两名巨型武士看守的城门时，可切换成Futo逐个对付，注意打碎左侧墙壁的木桶，墙角下会露出一个狗洞，可从这里绕过紧闭的城门，中途还能在墙角下找到佛像（42/100）。在城堡另一侧，同样需要面对众多武士，解决后直接爬上屋顶，沿灯笼绳索往高处爬去，在第二座 望塔处找到佛像（43/100）。稍后，经过一段极陡的斜坡时，先解决眼前的弓箭武士，再爬上右侧峭壁，在峭壁角落里找到佛像（44/100）。紧接着，突破重重防守，不断往城堡方向走去，最后沿灯笼绳索走到天桥顶部，从那里跳落至天桥处，消灭拦路的武士，直接进入城堡内。

第九关 夜之战（Boss Windy Pants）

城堡内，遭遇夜幕之城城主，一场大战在所难免。虽然对方只会释放毒烟，但防御能力极强，任何攻击都对其无效，只能借助跟踪毒烟的干扰，才能给他造成伤害。当城主释放跟踪毒烟后，将毒烟引到对方面前，根据按键提示迅速从对方胯下穿过，让对方深受毒烟干扰，同时根据按键提示进行偷袭，连续偷袭三次即可将他击败。要注意的是，

需要和跟踪毒烟保持一定距离，太远太近都不行。此外，城主还有两种攻击方式，都是范围型的，可站在远处借助柱子遮挡或跳跃躲过，只有对方释放跟踪毒烟时才是最安全的。最后，夜幕之城城主因过多毒烟憋在体内而发生爆炸，机灵的Hiro则躲过了此次爆炸……

mini ninjas

第三章 洪水之章

第十关 翠绿山脉（Grassy Hills）

日出前夕，沿路往飘草峡谷走去，接近峡谷小道时可从右侧偏僻小道绕道而行，中途能找到佛像（45/100）。经过独木桥后，在悬崖边上找到一朵白花，将它插在尽头的圣坛上，可习得新忍术“声震术”，此忍术能将周围敌人瞬间震晕。随后从悬崖处跳落至峡谷小道，从那里走向飘草溪谷，中途需经过一个武士营地，必须先解决召唤法师才能顺利通过，在前方阶梯旁还能找到佛像（46/100）。此后，沿斜坡往山下洞穴走去，跳过断层，爬过峭壁即可抵达外面的飘草平原，在前方一间小屋内找到佛像（47/100）。没走几步，远远看到双爪忍者Tora被关押在小山坡上，靠近时能在路边找到佛像（48/00）。来到小山坡，一名召唤法师正在利用传送阵不断将武士召唤过来，主角必须站在传送阵附近将召唤法师的魔法反弹回去，才能破坏这个传送阵，不过反弹期间可能会受到其他武士的干扰，因此要先尽量解决掉一批武士后再来破坏传送阵。



每次遇到传送阵，都必须尽快将其破坏

救出Tora后，站在山坡处望到远处峭壁上的荧光，直接往那个方向走过去，在峭壁断层处可获得一朵白花和佛像（49/100），同时能在里面的峭壁边缘找到一处圣坛。往下跳落时要注意安全，将白花插在圣坛上即可习得新忍术“风墙术”，此忍术能释放出一堵风墙阻挡敌人前进。习得新忍术后，沿原路返回，遇到河流时直接沿河流往下漂流，直到在下游登陆。抵达陆地后，沿路往回走，爬上位于后方的飘草神庙，可在神庙左侧的山头处找到佛像（50/100）。接着往前方小村庄走去，那里有几个哨岗，建议利用潜行模式靠近将其击毁，村子里还有一名召唤法师，必须尽快摧毁他的传送阵。此后沿阶梯上山，穿过木门后是一个分岔路口，建议先到左侧尽头，在山坡处找到佛像（51/100），再赶往右侧尽头的大院，院子里的武士极多，最好先解决四周哨岗的弓箭武士，再爬上屋顶用弓箭对付其他武士，直至只剩一名巨型武士留给Futo解决，注意树干后方能找到佛像（52/100），将东西找齐后离开院子即可过关。



找到大鱼，用鱼竿引它上钩

第十一关 淹没山谷（Flooded Valley）

沿路往白燕村走去，经过田地时遇见天狗Zen，他要求Hiro前往附近的白燕神庙一趟，向那里的老天狗打听白燕村被淹之谜。来到白燕村，整个村子都被洪水淹没了，只能借助草帽四处滑行，可在第一间房屋内找到佛像（53/100）。此后穿过右侧竹林，来到山顶处的白燕神庙，老天狗认为一切都是由洪水之城造成的。告别老天狗后，沿河流往下漂流，途中能找到佛像（54/100）。回到村子，向天狗Zen汇报情况，他将一支钓鱼竿相赠。由于城内流出的水流很急，仅靠草帽是无法进去的，只能借助水里的大鱼才能进去。找到大鱼后，用鱼竿引诱大鱼上钩，丢出鱼钩立即狂按鼠标左键，它上钩后会拖着Hiro往前游行，其间切勿放手，虽然中途会四处乱撞，只要把握时机跳过房屋即可，一直坚持到大鱼将Hiro拖进城门。穿过城门后，可在一间房屋内找到佛像（55/100）。随后靠岸往洪水之城走去，一路遇到的武士并不多，两三下即可搞定，但要注意城门处的召唤法师，必须优先解决。

第十二关 洪水之城（Water Castle）

进入城内，要面对大批武士的阻拦，建议先解决两侧的弓箭武士，再解决对面桥上的长枪武士。清除所有武士后，穿过正门，前方有两道木门通往两侧院子，建议先进入右侧的院子，在里面的瀑布旁找到佛像（56/100），然后再进入左侧的院子，在里面会遇到一名短爪武士，身手极为敏捷，对付起来非常麻烦，只能等待对方攻击前后的瞬间才能给他造成伤害，不过用Shun的远程攻击似乎效率会高一些。解决这名短爪武士后，还要在院内对付众多武士，注意关押熊猫的房屋后方有一块空地，在那里能找到佛像（57/100）。此后往城堡深处走去，对付完几名弓箭武士后，爬上墙壁走到另一侧，并沿灯笼绳索走到对面，可在那里找到佛像（58/100）。然后跳回院子解决剩余武士，在院子角落找到佛像（59/100）。



整个城堡都是水，行动起来会有所不便

来到下一个院子，沿着屋顶的灯笼绳索往前移动，顺便清除沿途阻拦的武士，然后跳落至水上，往前方水源处滑去。水源沿阶梯而下，此时可放弃草帽，沿阶梯往上爬，爬至门口时不要急着进去，可翻过左侧的墙壁，在外面找到佛像（60/100）。穿过水源大门后，再次遭遇一名短爪武士，此时建议附体在野猪身上，对方面对动物时不会到处乱跑，对付起来较为轻松。最后，沿阶梯往城堡高处走去，途中还能找到佛像（61/100），往前便是城堡内部。

第十三关 水之战（Boss Timid Swimmer）

进入城堡内，遭遇洪水之城城主，对方借助两根竹竿在水中行走，虽然他是所有Boss中最容易对付的，但击败他同样需要一些技巧。战斗开始后，迅速往岸上滑行，走到最近的红色柱子旁，先等对方砍断这根柱子，再根据提示对城主发动QTE攻击，连续三次攻击即可将其击败。每次攻击结束之后，都需要返回岸边寻找下一根红色柱子，直至三次攻击均成功完成。最后，洪水之城城主跌入水中，消失在浪花中……



mini ninjas 第四章 冰雪之章

第十四关 冬日山脉（Winter Range）

沿路往前走，在前方路旁的草丛中找到佛像（62/100）。经过前方一个村庄，那里有名召唤法师，召唤武士的速度非常快，必须尽快将召唤阵摧毁，减少不必要的麻烦。此后，从村庄左侧的阶梯往上爬，在山脚下找到一朵白花，爬到平台上还能找到佛像（63/100），再往上爬便是圣坛，可习得新忍术“寒冰风暴”，此忍术能将一定范围内的敌人冰冻。习得新忍术后，需穿越前方的旧松森林，中途会遭遇武士的埋伏，尽量先解决森林中的弓箭武士，再慢慢对付其他武士。逃出埋伏圈后，在前方路边可找到佛像（64/100）。继续往前走便是武士营地，先别急着硬闯，从左侧山坡爬上，在那里可找到佛像（65/100），位置较为隐蔽，要仔细观察。接着从侧旁迅速冲入武士营地，先摧毁营地内的哨岗，再跟其他武士慢慢纠缠，持枪忍者Kunoichi被关押在营地后方，可搞定周围武士后再去解救她。


解决障碍物后方的弓箭武士是最关键的

穿过营地后，前方是一座大桥，桥畔一片冰天雪地，一群武士组成几道防线意欲阻拦。由于每道防线后方都有几名弓箭武士镇守，而且身前有障碍物保护，威胁极大，因此切勿跟眼前的武士有过多纠缠，最好的办法是迅速冲到弓箭武士身后，用强力攻击瞬间秒杀他们，这样就不用担心寸步难行了。穿过桥对面的大门，在山脚下找到佛像（66/100），然后往远处的瀑布处走去，踩着几处断层爬至顶层，在那里还要面对两名短爪武士的围攻，注意小心应付。耗费九牛二虎之力解决短爪武士后，在前方山坡处找到佛像（67/100）。稍后来到一个空旷地带，需要在那里对付两名巨型武士，必须重锤四下才能将其击倒。接着穿过第二道木门，冒着暴风雪沿路往前走，爬入遗忘洞窟前，可在附近找到佛像（68/100），洞窟内有幽灵出没，注意切换成“阳光术”对付他们，在洞窟深处还能找到一朵白花和佛像（69/100），将白花插在顶部的圣坛处，可习得新忍术“慢时术”，再往前走即可过关。

第十五关 冰雪之城（Snow Castle）

顶着暴风雪往冰雪之城走去，中途仅会遇到一些巡逻武士，基本没什么麻烦可言，在路边树下找到佛像（70/100）。经过木桥前，在右侧山脚下找到佛像（71/100）。穿过木桥便是冰雪之城城门，此时有两条路线可以选择：可跳下左侧山坡，沿峭壁走到城墙左侧，打烂排水孔进入城内；也可跑到城墙右侧，翻墙而入。建议从城墙右侧进入，难度相对低一些。不过城内武士极多，可爬上屋顶用弓箭解决一部分，再跳下清除剩余的，在院子角落还能找到佛像（72/100）。穿过第一道木门后，注意二楼的弓箭武士，先解决这些弓箭武士再对付巨型武士，在二楼弓箭武士的位置找到佛像（73/100）。由于第二道木门无法通过，只能从右侧阁楼穿过，里面的榻榻门均可破坏，在尽头角落里找到佛像（74/100）。离开阁楼后，经过一段阶梯，摧毁阶梯旁的两个哨岗，在附近的屋檐下找到佛像（75/100）。稍后，在前方还会遇到大批武士，包括弓箭武士、长枪武士、召唤法师，慢慢应付吧。解决所有武士后，往城堡深处走去，来到城堡入口前会遭遇对方最强的防线，几名炸弹武士在两侧高处不断发射炸弹，硬闯肯定是死路一条。在这里，可将巨型武士引过来解决，再借助Shun的远程攻击将两侧的炸弹武士逐个解决，在左侧平台尽头还能找到佛像（76/100）。最后，开门进入城堡即可过关。


这里只能引巨型武士出来，再对付两侧的炸弹武士

第十六关 雪之战（Boss Screeching Owl）

进入城堡后，遭遇冰雪之城城主，由于对方拥有飞行能力，因此战斗一直在屋顶上进行。跟其他Boss一样，必须掌握一定的技巧才能对付他。战斗开始后，先躲在对方看不到的位置，引诱对方飞落至屋顶观望，此时可迅速跑到其身后发动QTE攻击。一旦对方发出疑问声，则意味着他正在观望，此时可大胆靠近发动攻击。连续两次攻击过后，身负重伤的城主会落在屋顶处休息，这时需爬上屋顶，根据按键提示将其击倒。如果攻击失败的话，对方会恢复一定血量，再次返回空中翱翔。最后，冰雪之城城主遭到Hiro重重一击，从高空摔落在雪地之中……

mini ninjas

第五章 生命之章

第十七关 冰雪溪谷（Snowy Canyon）

随着冰雪之城的倒塌，也引发了一场雪崩，此关只需利用草帽往山下滑行，雪崩会一直在身后追赶，稍微延迟都有可能被雪崩淹没。此关有一定难度，难就难在躲避沿途的障碍物，一旦撞到障碍物就会减速，而且还会滚成一团雪球，因此滑行途中尽量能避就避，一旦前方无障碍物就按Alt键加速。在第一次高空飞跃时，前方会有两个分岔路口，选择左侧路线会稍微简单一些，右侧路线的峭壁过多，一不小心就会撞上峭壁跌下悬崖。经过刺激惊险的滑行后，最终安全抵达地面，不过在那里还要对付不少武士，全部解决后可在空地中央找到佛像（77/100），在右侧的山脚下还能找到佛像（78/100）。最后，打开城门离开此地。

第十八关 岩溶阴影（Volcano’s Shadow）

前方依然是一段滑坡，可借助草帽继续往下滑行，滑至武士营地时改为步行，遇到第一批武士时，在附近斜坡处能找到佛像（79/100）。遇到第二批武士时，从左侧小道前往圣坛，能在圣坛前方的草丛中找到佛像（80/100），那朵白花则在圣坛对面的山脚下，插到圣坛上可习得最强忍术“流星雨”，此招威力无比，能给周围敌人造成巨大伤害。习得新忍术后，需经过前方的武士营地，可用刚学会的新忍术“招待”对方。经过神庙入口时，能在附近找到佛像（81/100），接着跑上神庙，沿神庙右侧的冰冻河流往下走，在尽头处找到佛像（82/100）。而后返回神庙入口处，从一个不显眼的路口处往右拐，穿过雪地森林时会再次遭到武士的埋伏，成功突围后可在前方的路旁找到佛像（83/100）。来到一道关卡前，可爬上左侧的斜坡，先解决关卡内的弓箭武士，再从那里跳进关卡内，解决剩余的武士，在楼梯下方还能找到佛像（84/100）。最后，穿过两道木门顺利过关。

第十九关 凌空一跃（The Big Jump）

此关开始后，没走多远，就能在路边找到佛像（85/100）。由于城堡前方的木桥已遭破坏，只能从高处借助草帽往下滑行，利用高速滑行跃过断桥。在这里，有两种方法可以过去，一种是从中间飞过断桥，从正门进入城堡；另一种是从左侧飞过城墙，直接进入城内。来到城内，可在大院左侧的树下找到佛像（86/100）。城内武士非常多，建议多利用空间与对方周旋，优先解决弓箭武士和召唤法师。解决所有武士后，沿阶梯往城堡走去，中途还能找到佛像（87/100）。

第二十关 最终逼近（Final Approach）

在生命之城前沿，可在附近的草丛中找到佛像（88/100）。解决守门武士后，从正门进入已遭破坏的生命之城，爬上斜坡时注意躲避滚下的木桶，从边缘爬上则不需躲避。经过两段斜坡后，能在角落里找到佛像（89/100），稍后在一段遭破坏的斜坡处也能找到佛像（90/100）。经过城堡大院时，需对付四处巡逻的士兵，在一间屋内能找到佛像（91/100）。接着来到一处冰冻的瀑布前，对着墙壁往上反弹跳，跳至上方平台可找到佛像（92/100），之后不必跳下，继续往上爬，直至爬进城堡内，虽然沿途还会遭遇不少武士，但此时已不能再升级，可不必理会他们，直接往尽头冲过去。

第二十一关 生命之城（Living Castle）

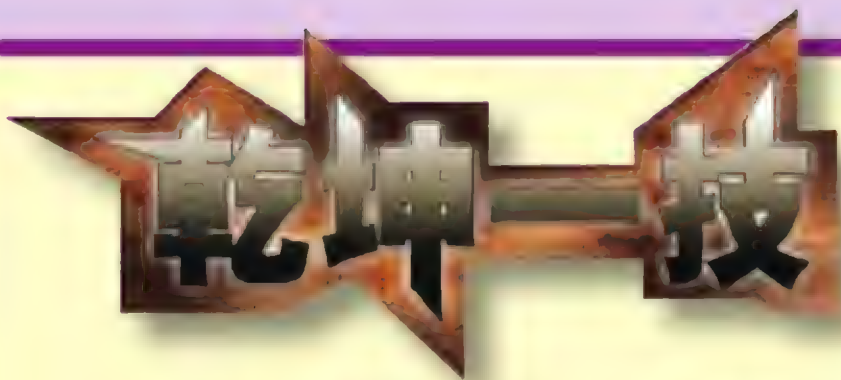
来到生命之城前方，黑暗领主突然施展魔法，使城堡变成一名巨人，Hiro随机应变，从巨人腿部钻了进去，并往巨人头部走去。虽然一路破烂不堪，但总能在前方找到道路往上走，这里地形窄小，尽量多使用Shun，利用远程攻击对付远处的武士，这样就不用担心冒险跌死。在第二段墙壁反弹跳前，可在角落里找到佛像（93/100）。抵达上层后，走过两段横梁就往下跳，在一个隐蔽点能找到佛像（94/100），经过前方断层时还能在中途找到佛像（95/100）。接着不断往上爬，在阁楼处找到佛像（96/100），然后跳至一间空房内，里面有一名巨型武士，解决它后立即附体至灰熊身上，稍后还会出现几名短爪武士，用灰熊对付他们会简单很多。此后，从断层阶梯处往上爬，打烂前方榻榻门，右侧角落有佛像（97/100），前方可变成动物穿过，这样就不会惊动附近的短爪武士。来到上层，需不断破坏榻榻门寻找前进道路，其间能在角落里找到两尊佛像（98/100，99/100）。最后，踩着中央的独木桥离开，并沿斜坡不断往上走，途中遇到的武士均可躲过，直奔黑暗领主的位置。抵达尽头时，不要急着进去，在周围走廊处还能找到佛像（100/100）。

第二十二关 最终一战（Evil Samurai Warlord）

在黑暗领主的房间里，需要与黑暗领主大战一场，对方会释放几个巨珠保护自己，近身攻击、远程攻击、普通魔法都无法穿透这道防线，只能借助范围魔法从天而降，例如最强忍术“流星雨”，使用一次流星雨能减少对方1/5的血量，只要5次即可搞定。不过，施展流星雨需消耗大量魔法，既可通过药品来补充，也可使用“慢时术”自行恢复。攻击两次后，黑暗法师会飞到空中，不断往下方释放冰柱和闪电，此时只能不断绕着场地跑动，注意加速和体力的把握，即使受伤也不要紧，身上大量的药品都拿来用吧，等黑暗领主降落后再使用流星雨对付，直至将他击败。


不断使用“流星雨”吧，对方几乎没还手之力

就这样，少年忍者们终于击败了邪恶的武士军阀，所有武士都变回了原来的样子，整个世界也恢复了以前的和平安宁……



《狂野西部——生死同盟》通关心得

Call of Juarez：Bound In Blood

■内蒙古 莽月飘零

本游戏较前作有了质的提升，故事剧情和游戏内内外外都充满了美国西部牛仔的味道。

1.人物选择

本作值得称道的地方是两个人共同进行游戏，玩家选择托马斯或雷伊之后，电脑将使用剩下的角色与玩家共同作战，而游戏中每一关都有某些场景需要两人相互配合才能完成。

在选择人物方面，雷伊的双枪和子弹时间是比较强悍的，有了这两个武器完全可以抛弃步枪，炸药并没太大作用，用好了杀敌三四个，用不好反而会扰乱自己的视线并误伤自己，与双枪比起来不太划算。所以使用雷伊时最好只用双枪，这样还可以提升武器熟练度。在更换武器方面雷伊似乎没有什么需要换的，因为雷伊在使用双枪时，在瞄准敌人一定时间后（很短，三四秒左右）就会锁定敌人头部，看好位置扣动扳机就可以爆头，一枪击毙，因此对于武器攻击力的依赖度不高，主要看玩家个人对枪外形的喜好而定，所以用雷伊时除了视觉上的需要外完全不必购买新装备，把钱省下来将托马斯武装起来。喜欢追求高爆头率的玩家最好选择雷伊，达成简单，而且游戏流程中的视觉场面远远比用托马斯时要刺激。



雷伊可以自动锁定敌人，爆头率自然增加

托马斯的步枪比较强悍，比左轮手枪好使，而且绳索也是一个不可或缺的技能，但使用托马斯在游戏流程中的战斗节奏相对雷伊而言很慢，往往需要大量的跑动寻找掩体并躲在掩体后射击。托马斯的子弹时间虽然可以自动瞄准，但不如雷伊那种扫视之后一气呵成的爽快和实用，往往托马斯的子弹时间会遗留敌人，不小心就会陷入困境，至于弓箭更是一个噱头，并不好使，仅仅是为给玩家带来不同的战斗体验而设计的，一般没什么用。托马斯的装备需要不断升级，一旦武器店有更高级的武器可买就要立刻购买，因为瞄准是需要玩家自己来做的，瞄哪打哪，不会自动锁定爆头，所以伤害输出是直接由武器等级决定的，不像雷伊的枪枪爆头那样舒心惬意。



剧情上子弹时间的双向操作不好把握

2.决斗模式

西部牛仔电影中的决斗场景在游戏里可以让玩家体验，着实刺激，但如果没有把握住诀窍将绝对是挥之不去的梦魇。

决斗掌握窍门后非常简单，两人面对面做圆周运动，敌人往左移动你就需要向右移动，反之亦然。这样做的目的是让你的射程目标控制在合理的位置，如果无视敌人移动，到拔枪后准星就会偏离，对接下来的瞄准步骤造成致命影响，甚至完全瞄不到。所以拔枪前的移动是至关重要的第一步，需认真对待。



最佳的持枪位置

诀窍前边已经说了，根据敌人移动方向做相反移动即可，主要让敌人与你处于面对面的状态，这在游戏中可以直观地反映出来，敌人只要一模糊就说明超出射击范围了，需要调整，最佳的位置自然是正前方，为后续爆头的精准瞄准作准备工作，当然不追求爆头只求毙敌的话只要敌人不模糊就可以。之后需要在移动中等待钟声，等待的时候移动鼠标让手靠近枪把。注意是枪把而不是枪套，这一点至关重要，利用鼠标的Y竖向轴调整手与枪的距离，手位于枪把的右上方为宜，之后需要利用鼠标的X横向轴来不断调整手与枪的距离，不能太近，太近后的手势造成硬直，反而对拔枪不利。最佳位置是在屏幕上直观的看手与枪刚好碰在一起，这个位置很好把握，练习几次即可轻松掌握。

在钟声敲响前不断地做上述移动和调整工作，钟响之后只要把鼠标往左轻轻移动就可以触发拔枪，前面的诸多工作都是为了在第一时间拔枪做准备。拔枪之后就需要瞄准了，此时不要慌，盯住准星并用鼠标横向移动控制准星，等待准星自动纵向移动到敌人头部位置时按下左键即可爆头，这个招数屡试不爽。当然，如果不追求爆头的话直接就可以射击了。

3.其他

本游戏和《兄弟连——地狱公路》一样，没有血条，靠休息恢复，所以游戏比较简单，主角也是不死小强，在战斗中不要狂冲，稳扎稳打即可。游戏的支线任务最好都做，也很简单，按照提示即可轻松完成，除了奖金以外还有隐藏的图片道具藏在支线任务流程里。游戏中骑马时尽量避免大规模枪战，虽然马可以帮你挡两枪，但移动不便的副作用让你得不偿失，三四个敌人可以不下马战斗，五个以上就需要下马了。游戏中只有准星变为红色时攻击才有效。

秘技屋

秘技 奇诺冲突



本作是一款朋克风格的第一人称视角动作格斗类游戏。主角在一个奇异的世界中莫名其妙地刺杀了部落首领，因而遭到族人的追杀。为追查真相主角被迫与追杀者、野蛮人以及各种毒虫怪兽们展开搏斗，拳拳到肉的强烈打击感是本作的最大特色。开始游戏前要先在游戏安装目录ZenoClash\zenozoik\cfg\下创建一个文件autoexec.cfg，然后用文本编辑工具打开它并输入以下内容：

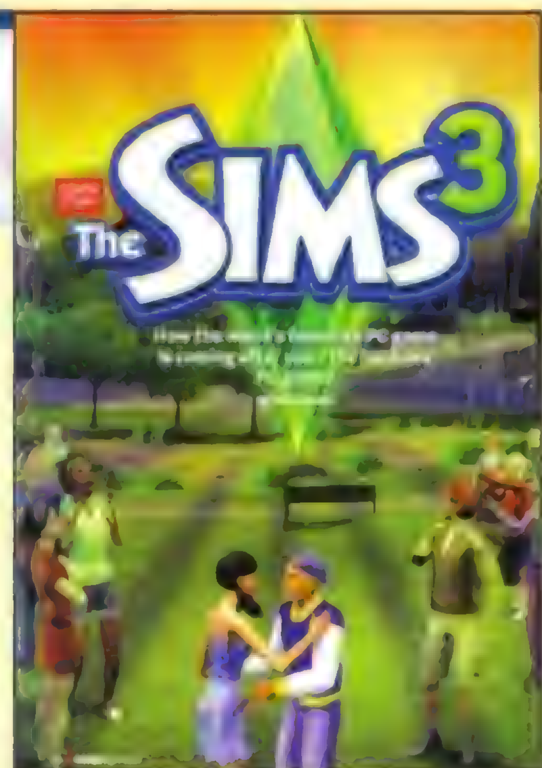
sv_cheats "1"
con_enable "1"
bind "`" "toggleconsole"

保存后进入游戏，在游戏中按下~键打开控制台，然后输入god就可以进入无敌模式了。

复活节彩蛋：在第4章“Corwid of the Free”中，第二节你在笼子里的时候，面向大怪物，看身后位于你左侧的树，彩蛋就藏在树下。

Malstrum Mansion：在主菜单按[上][下][上][上][左][右][左][下][下]。

秘技 模拟人生3



本游戏是EA经典模拟系列《模拟人生》的最新旗舰之作，为玩家带来了更加新颖易用的创意体验和互动乐趣。在游戏中按下Ctrl+Shift+C打开控制台窗口（在Vista系统下需按下Ctrl+Shift+WindowsKey+C），然后输入以下指令并按下回车键后激活相应的秘技功能。

Kaching：为选定家庭增加1000模拟币

Motherlode：为选定家庭增加50 000模拟币

moveObjects on或off：在开启时解除手形工具的摆放限制，可移动或删除任何目标物品（包括原先不能被移动的），并且可将物品放置在任何地方

unlockOutfits on或off：在指令开启的状态下，当创造模拟人时可使用任何职业生涯的服装

resetSim 名 姓：让指定的模拟人在家中恢复正常状态

constrainFloorElevation true或false：允许在忽略地形上的物件、模拟人和其他建筑物的情况下进行地形调整

disableSnappingToSlotsOnAlt on或off：在指令开启的状态下，按下Alt键可使物品不必按照线格摆放

fadeObjects on或off：当画面镜头接近时，物品不会隐形

hideHeadlineEffects on或off：隐藏或显示市民头上表现对话或想法的泡泡

jokePlease：在控制台窗口内随机显示一条笑话

slowMotionViz 0到8：设定游戏视觉效果的慢动作播放速度，0为正常速度，8为最慢速度

fullscreen on或off：切换游戏全屏或窗口模式

help：显示所有可用的秘技指令

help 秘技名：显示指定秘技指令的详细说明

ageuptonpc：让幼儿成长起来并成为一名NPC

speed 0到4：设定游戏速度

maptags on或off：开关地图标签

playsounds on或off：开关所有音效

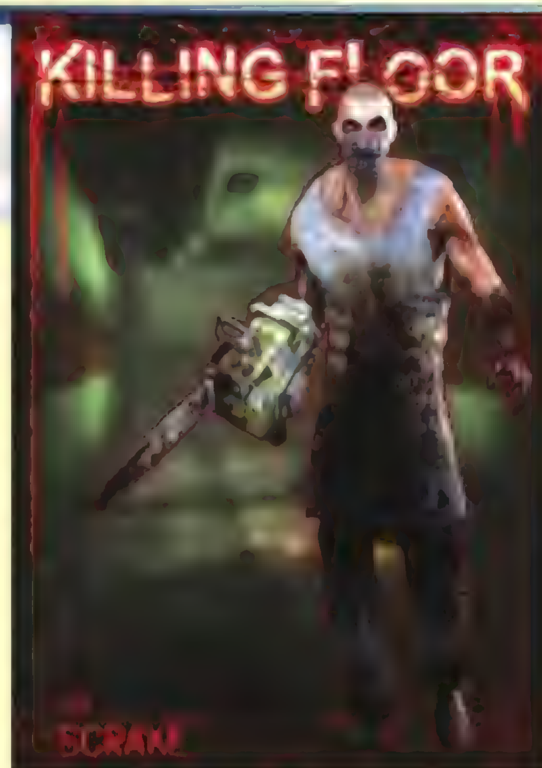
familyFunds x y：给指定的家庭数额为y的钱，x是家庭的姓，y是数量

freerealestate：购买时忽略开销

forcetwins：选择一个怀孕的模拟人并控制她，然后输入本指令就可以强制获得双胞胎

testingCheatsenabled true或false：本指令开启后，按下Shift键再点选信箱，就可以有多种项目可供选择调整，包括：让所有人快乐，强制访客、选择职业、调整等级。此外还可以按下Shift键并点击一个模拟人，就可以有以下选项可供选择调整：将模拟人加入家庭，改变模拟人的个性，使模拟人的年龄阶段发生转变，使模拟人变老，如果是在工作场所中还可以强制触发事件或机遇。另外，在地图视角模式下如果按住Shift键再点击一个地点，你的模拟人就会被传送到那里。

秘技 杀戮空间



本游戏最初只是《虚幻2004》的一个MOD，但随着Steam平台的出现而独立化。在游戏中玩家会遭遇九种不同类型的生化怪物，可选择使用各种手枪、猎枪、霰弹枪、火焰喷射器等多种武器进行战斗。在游戏中的任何时候按下~键打开控制台窗口，输入以下指令获得相应的秘技功能。

god：开关无敌模式

heal：回满生命值

fly：飞行模式

setgravity 数字：设定重力值

ghost：开启穿墙模式

walk：关闭穿墙模式

allammo：获得全部弹药

slomo 数字：设定速度

behindview 0或1：切换第三人称视角

秘技 诅咒



游戏背景设定在虚构的19世纪后工业时代，以历史上的开拓美国西部为题材，玩家与具有强大野心的军火商进行战斗。游戏视角可根据需要在第三人称（动作）和第一人称（射击）之间切换。在解锁菜单（Unlockables menu）中输入以下指令获得相应的秘技功能。

LockNLoadAll：得到所有武器

LockNLoad：允许先选好枪再进入游戏

PeoplePerson：允许开启新人物在多人游戏里用

LincolnsTopHat：大头模式

BlowOffSomeSteam：得到超级武器

Revenant：解锁疯狂难度

林晓：“谁念西风独自凉，萧萧黄叶闭疏窗。沉思往事立残阳。被酒莫惊春睡重，赌书消得泼茶香。当时只道是寻常。”这首《浣溪纱》，作者是清朝文学家纳兰性德。萧瑟初冬，吟念这样忧郁的文字，再阅读下面的故事，恐怕又要勾起许多人心底悠长的回忆。然而，即便回忆是忧郁和惆怅的，也比拥有的是苍白的过往要好啊。

忆灵

■湖南 邓军

天蛇山脚，人声鼎沸。

“呦，好可爱的孩子，是想要冰糖葫芦吗？来，这一串就算送给你啦！”

“大婶，这怎好意思。”

李自在匆忙地掏着兜，试图拿出那些许的几文钱来付账。

“不用不用！看少爷眉清目秀且气宇不凡，这糖葫芦我送得值得。”大婶慈祥的摸着孩子刚刚生发的光滑小头，拒绝了李自在的铜板，“卖糖葫芦只是老身的个人怪癖而已，在女娲娘娘的庇护下，这小镇夜不闭户，老身只是为了孩子们的笑脸才行此行当，见笑了！哈哈……”

既然老人说到如此份上，李自在也只好将那几文铜板收了回去。

“那就多谢大婶了。”李自在轻轻晃晃抱着的孩子，“快，谢谢奶奶！”

孩子自顾自舔着糖葫芦，理都不理父亲。不过对于一个尚在襁褓的婴孩，这要求着实过高。

“哈哈！瞧这娃！”大婶放开手，刚转身待离开，又像是想起什么般回头问，“能否问一句，此娃名甚？”

“说来惭愧，吾等此来正为求名。”李自在有点羞涩的摇摇头，看着山顶云雾缭绕之处出神。

“是吗？如此甚好！甚好啊！”大婶爽朗地笑着，最后一次轻轻拍了拍孩子，吆喝着“冰糖葫芦”离开了。

“自在，那是谁？”一身紫衣的女子从后问道，不是林如钩还是谁？

“啊，一个好心的大婶而已，你说对吗？”最后这句话，李自在是在逗孩子说的。

“都说此地风水甚好，又有女娲庇佑，果不其然。”如钩握着刚求到的平安符，三人一齐向通往山顶的石阶走去，“刚才前去求福时，便觉民风淳朴，乐迎来客，若是可以……还真想在此地长居。”

“如钩……”听闻这句话，李自在面有难色地开口。

“啊，别在意，我只是说说而已，并不是想要逼迫你放弃已然背负的责任，若是那样的话，”林如钩快走几步，回身倒退着微笑道，“我岂不是太自私了？”

一时为那笑容所击中，李自在失神了一会，但很快醒悟过来：“抱歉，如钩，不，谢谢。”

“呵呵，没什么。”又回到李自在的身边，林如钩挽上他的手臂。

台阶不陡，宽而弯曲，沿着山腰蛇形而上，便犹如乘风而起。

“要是能御剑而上该有多好……”李自在半是玩笑的开口，遭到林如钩的强力反对。

“不行！拜神需步行，这是诚意！”一脸认真的回答，林如钩显然是当真了。



“知道，随口说说而已，不必当真，算是你刚才玩笑的回礼。”两人便这样，说些闲话，聊些过往，不知不觉间已到了峰顶。

一阵窒息，并不是因为攀爬带来的疲惫，却是因眼前的美景：

其山如柱，直立誓破天；其云胜雾，飘渺无可寻。

俯瞰之，则感叹苍茫众生；仰视之，则愈觉穹宇之无穷。

在此几近仙境之处，而人声不绝，不喧不哗，不急不躁。

依稀祷告声，多为家和人旺之事，虽琐碎却温馨；偶有鹤鸣声，轻扬而振人心神，欲望却

羽无踪。

“真是……神仙住的地方。”步过虽不甚雄伟却令人心安神宁的大门，林如钩由衷地赞叹，“只可惜时间有限，向女娲娘娘祈求之后，便速速离去吧，再待在这里，我只怕……”

李自在点点头，将孩子托付给林如钩，一人迈进内殿。

室内光线很暗，李自在用了好一会才能准确看清眼前那本来以为是人影的物体——那儿，如同早就在等他一般，像是等了上百年般，矗立着一座与人等大的神像。

李自在一阵窒息，再次确认，但那真的只是普通的神像：一个少女端坐在莲花之上，双手举于胸前，神态安详，双目微闭，若不是其下半身为蛇尾，只怕这更像是某个富贵人家为自己爱女所塑的雕像。

但便是这不甚出彩的神像，却一瞬间让李自在怔在原地不知所措，他的脑海中如走马观花一般无端浮现许多场景：

玉池中，那带着几分惊艳的处遇。

水月宫中，那带着落泪的断词。

某处破败的房间中，不发一言的离开。

巨大的剑上，绑缚着半人半妖的……

若有唯一的愿望，便是希望……不要忘了……

“灵儿！”一刹那，一个未曾听过的名字脱口而出，神像没有丝毫反应，却是引来周围一片侧目。

尴尬之后，李自在稍微向周身表示歉意，重新整理好心神，在一片窃窃私语中跪下，放开心思，重新为孩子祈求平安。

“灵儿？”

但是，他自己能明白，那个名字的脱口而出，包含着多少年的思绪。只是现在的他，能做到的只有单单叫出这个名字。

“灵儿。”

是吗？他忽然想到，这是不是就是女娲娘娘赐给自己孩儿的姓名呢？

于是，再次鞠躬，他起身，丝毫没有留恋地离开了。

“娘、娘娘，这样好吗？就如此让他走，这可是多少年的轮回后，才能再次相遇的奇迹！”

“阿奴，这便是了，这便是了。”

“娘娘……你可是牺牲了自己的转世来乞求他们能够幸福的啊！为他做了这么多，至少要让他知道，更何况……”

“……不必多说了，阿奴。”

“不！我要说！你也看到了，历经多少年岁月轮回的蹉跎，他依旧记得你！记得你，唤着你的小名！沧海桑田，白驹过隙，他却是半点没变！”

“住嘴！阿奴……你作为白苗族领袖的象征，也当割舍开尘世的一切。”

“不！我不要割舍！如果不是娘娘，我不会输得这么心服口服！……只要是娘娘能够幸福……即便是要阿奴看着，也已经心满意足了，如今这份三生三世乞来的缘分就在眼前，您就愿意如此放手吗？”

“……缘？

既不回头，何必不忘。

若是无缘，何须誓言。

今日种种，似水无痕。

明夕何夕，君已陌路。

君已……陌路……

君已……陌路……”

“下雪了？”

“嗯，这里的天气真是奇怪，幸好有伞卖。”伴随着纸张与木头的柔软摩擦声，雪中抱着孩子的林如钩徐徐转身，微笑地看着李自在：“怎么？里面吵得紧，你不会又干了砸人神像的事吧。”

“啊，不……没有……不……”不知道为什么，李自在竟有点慌张，“只是我离开后，里面的人嚷着什么‘女娲娘娘显灵了！’”

“哦？”

“嗯，据说女娲神像……哭了。”

“那可真是少见！说不好正是你弄哭的哦！”林如钩笑着把李自在让进伞中，迈进白色的世界。

又是奇迹吗？李自在行走间，恍惚的如同隔世。

淡淡的油纸伞，不深不浅的积雪，宣纸黑墨的视界——熟悉的如同现实的画面。

那是种什么情绪呢？就像是一条青蛇不为所知地钻入了李自在的心。

不能在这里哭出来……哪怕耳边响起了似曾相识的旋律。

“真好听，那是叫‘君莫悲’的笛曲吧。”

林如钩侧耳倾听，竟和着哼了出来。

“喂……我说，就叫‘忆灵’吧。”

“啊？”

停下了歌声，林如钩一时没反应过来他在说什么。

“回忆的忆，仙灵的灵。”

“……怎么，想起以前某个‘灵姑娘’啦？”

林如钩意识到这便是女儿的名字，有点生气的样子停住了脚步。

“啊……不，抱歉，不喜欢就……”

“真是，”没想到林如钩脸色瞬间转晴，扑哧一声笑了出来，“开开玩笑你也当真，就叫‘忆灵’吧，李忆灵，是吗……”

“嗯……是的，小名，就叫灵儿吧。”

“嗯，自己可不能吃自己女儿的醋呢～而且不知道为什么。”雪依旧下着，两人已经走到了山腰，林如钩再度回头，遥望着已经看不到的女娲庙：“很喜欢呢，这个名字——灵儿。”

李自在也看向那并不存在的对方，一丝怀念而忧伤的笑容谁都没有察觉的浮现，也许他瞳孔中看见的是谁，连他自己也不清晰吧。

“是的，灵儿……最喜欢了。”（完）



大众论坛：来自读者调查的声音

林晓： 这几年一到夏天，《大众软件》杂志都会开展“读者调查”活动，了解读者对杂志内容的喜好，对杂志办刊的意见和看法。这个时候，我拆信常常拆到手软，读信也常常读到头发昏（那些五花八门的字迹啊……居然还有英文的……），虽然无法一一回复，但读者对这一调查的每个反馈，我和我的同事都会整理归类分析，希望可以借此改进我们的工作，制作更加精良的杂志奉献给读者你们。谢谢你们的支持，这份动力我们永远感受得到！

读者调查
大众软件2009年度

天津 阎桂芝

总的来说大软的编辑水平是不错的。中旬刊的价格能否降低呢？游戏方面的杂志太多了，大软要保证质量精良，不一定要追求大而全。新品初评，觉得是大软的特色招牌了，这个栏目是吸引我一直买大软的原因之一，向Artec、壹分、电子土豆等编辑致敬。

河南 张江浚

这几年，大软的专题和评论文章还是很精彩，这也是我每期必看的重点。但其他内容方面就有问题，希望上下刊消减游戏份量，增加软件和应用部分的比重；突出重点，游戏只介绍高品质和高受众度的；应用技巧太简单的不要介绍了。

湖北 曹昌宇

数码方面的资讯介绍，太少了！一直希望大软能开个这样的专栏。今年“专栏评述”又回来了，每次都是一口气读完，有一种酣畅淋漓的感觉。今年我对业内市场现状比较感兴趣，可能是年龄增加，阅历也增加的缘故吧，希望多有这方面的报道。

北京 杨潇宇

我觉得大软之前对日本的相关报道很不错，希望能够再来一些我们不太熟悉的地区的电脑和游戏报道，比如拉美地区、中欧地区、阿拉伯和非洲地区。晶合快评、专栏评述、专题企划都是大软很有内涵的板块，是大软的特色所在，希望大软能把“评论性”的内容办得越来越好。

江苏 张文展

买不到中刊真让人烦恼啊！明年中刊的零售点多一些吧。还有，杂志的互动性很重要，多搞一些读者参与的活动，奖品也要再多一点更好一点啊！

其实大软作为一本综合性很强的杂志做得已经很不错了，只要继续保持下去，我一定还会坚持购买。另外希望增加一些关于硬件历史，游戏历史的报道，希望越办越好。

你认为《大众软件》目前最应该加强的是：

硬件的介绍再多点，软件的应用再多点。

游戏发展史。

电脑配置推荐。

与读者加强互动。

竞技游戏赛事多多介绍。

加大有深度评析文章的篇幅。

注意错别字、漏字。

保持自己的风格

电子科技产品的介绍、最新款的。

市场调查。

八神经多多写稿。

希望每刊都有光盘收录。

增加页码。

丰富游戏攻略。

让我能买到中刊和增刊。

网络引起的社会舆论。

关于大软的建议

不要再让杂志有拉页了，太容易折损杂志，非常不方便。

努力，争创中国软件杂志第一刊！

我希望明年的大软厚一点，这样编辑们卖力，我们看得也过瘾，单价贵点儿不是问题，祝大软越办越好，更上一层楼。

大点，厚点，像e-Play那样搞点发漫画的地方，搞个美图栏目，专发好看的CG。

希望能适当减少对网络游戏多而不精的介绍，介绍一个就好，不求数量多，另外可增加对实用软件、电脑知识的介绍。

读者调查直接做成高考答题卡那样，用2B铅笔填涂读者涂起来快，你们统计也快，放进电脑里扫描，刷刷刷……

我觉得大众软件的版式设计很不错，也是一本有助于我了解新产品，攻略的好书，只是页数过少，每次都看不够。

读者来信

海外留学生活小记

■软粉 joshua

高考那阵就买完大软却不详看（学习重要），现在被“派到”加拿大了，连买都买不了了，国内那边的大小消息接收得也少了（要不是看郭德纲的相声我都不知道“饭岛爱”是谁）。天天上学时，看到几乎半数以上的人都是边走边听iPod，无论背心短裤还是西装领带，声还不小，用久了耳机对耳朵应该是有伤害的吧？洋人估计也不在乎，爽就行。

在这买了个惠普DV3笔记本（这风扇，闹死了，要命的是Vista+64bit，金山毒霸就被后者因条件不符而排除了，而且它……以下省略200字的抱怨）。我想说的是这里本子便宜，但像连接线那样的小东西都死贵死贵的，蓝光产品在这里也下了很大功夫做宣传。三大主机要数Wii比较盛行（周边产品较多），这只是在商场的直观感觉，具体谁买就没看着了（这人少得可怜，商场里更是如此）。学校的公共电视里播了这么一则广告：上www.XXX.ca买教材，有机会中Xbox 360+Guitar Hero……来前听人说可以去移动运营公司订计划然后免费拿iPhone 3G，去了才知道，人家有专门给iPhone的套餐计划，每月60多加元，还得签三年协议，然后交199才能拿（只签两年就得交299）……还是单买张卡用回我的5700吧（注意，他们会先友善地给张SIM卡，让你试试中国带去的手机能不能用，结果肯定是不能，因为那是张没开户的卡）。一般这儿的人都是签协议花些钱要个手机（随手机档次决定附加的价钱）或干脆要个低档次不花钱的。另外有些移动公司是卡机一体的，那就没法用带去的手机了。

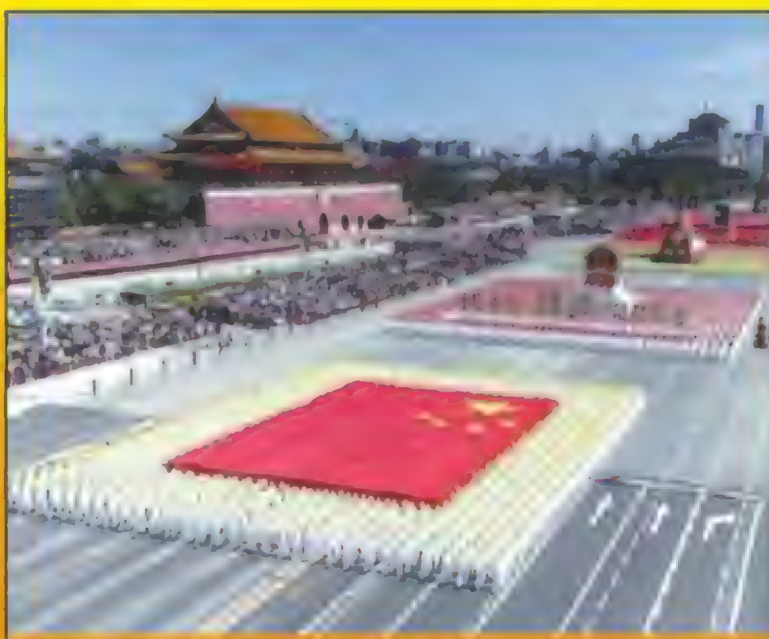
提醒QQLive的用户，到国外这东西就不能用了（但不是立马就不能用）。走前看大软上介绍PPS的资源丰富、PPL占电脑内存少，不过前者我用起来觉得界面太乱，所以我已经改投PPLive了。

最后一句，这地方人虽少，中国人不少。车很多，好车更多。

林晓：每个地方有每个地方的生活，经常换换居住的城市，开拓视野，蛮好的。我曾经有一周时间住在厦门的鼓浪屿上，浪声催眠，汽笛叫早，日光岩下喝茶，一辈子难忘的时光。

十一长假我做了啥


庆祝祖国60岁生日，扛着国旗去爬山（陕西 zkkjay）


十一当天，光荣地走在60年庆典的群众游行队伍中。走过天安门的时候，爱国之情油然而生，热泪盈眶！一直以为缺乏爱国热情的我，终于了解了自己骨子里的爱国之心。再说一遍这些天很流行的一句话，“祖国万岁！”（北京 geniusjun）



快评



很喜欢本期壹分的《放不下的掌底乾坤——游戏竞技鼠标研究》。笔者要感谢壹分的这次硬件评析，因笔者知道有很多竞技游戏爱好者和笔者一样喜欢经常研究研究鼠标键盘之类的游戏装备，阅读这篇文章使我们这些经常上各类官网、看遍世间评测玩家得到了更有深度、更为实用的信息。文中对dpi、cpi的详细介绍也让我们了解了更加科学、更加适合我们选择竞技鼠标的依据。给出的明星手印提供了具有新意的直观对比同时个人认为有不错的收藏价值。**（网友 王泽）**

一直喜欢看大软的硬件评测，虽然作为一本软件杂志，但是总觉得大软的硬件评测有另外一种味道。翻开这期杂志，就见硕大的手掌印，一看，原来是职业竞技选手的手印，发现他们的手好大。第一次看到以实际手掌大小为读者介绍，觉得非常新颖，而且非常直观，能够让读者根据自己的手掌大小选择更适合自己的鼠标产品。**（四川 秦国强）**

林晓：创意这个东西，真不是拍拍脑袋就能想出来的。本期颇受欢迎的《放不下的掌底乾坤——游戏竞技鼠标研究》这篇文章，在趣味后面隐藏的是作者对游戏竞技的爱好和研究。欢迎大家提供不同凡响的创意。2009年11月上的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受通过E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

编辑部的故事

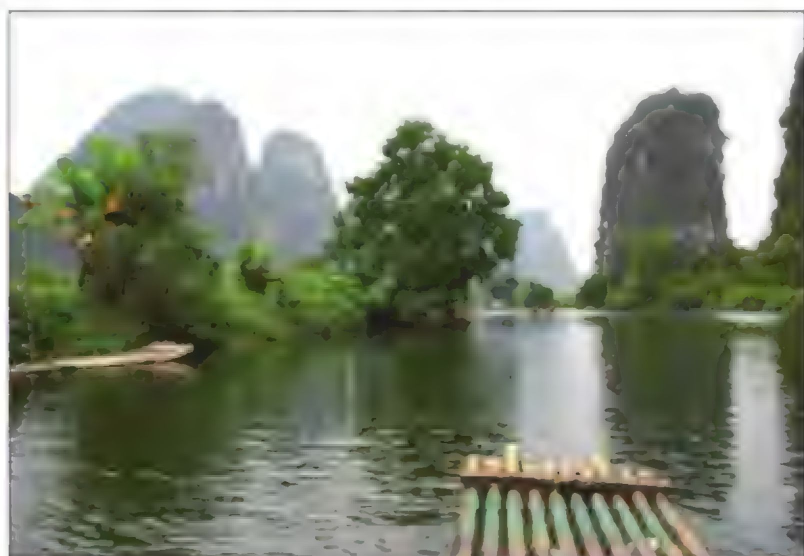
谢三姐啤酒鱼的故乡

■爆料人：携带版杯游十一的大漠小虾

4年前的年假，当时编辑部历史性地制作完了《大众软件》200期，每个人都想好好放松一下。就连我这种宅人也鼓起勇气，穿越半个中国跑去广西桂林，那是我曾经到过的最接近赤道的地方。4年以后，我又出了一次远门，但这次并没有打破我的赤道纪录，因为……我去了同一个地方。



西街新景，楼下新开了一家KFC，对门50米还有一家麦当劳……



遇龙河竹排游

是的，故地重游起码证明那个地方曾经让你有爱。上次去桂林，我的时间都是在阳朔消耗掉的，那时的阳朔真是小资，如画一般的山水且先不提，有名的西街上那些中西合璧的餐馆、酒吧和咖啡厅也不愧是休闲的好去处。不过上次去的时候，西街只有那一条街，餐吧也大多是休闲风格，因为赶上旅游淡季，几乎没有什么国内游客的身影，每个餐馆门口坐着一群洋大人怡然自得，这种稀稀拉拉却也很清净的场景让我怡然自得起来。可是，4年后这种印象真是被彻底颠覆了……



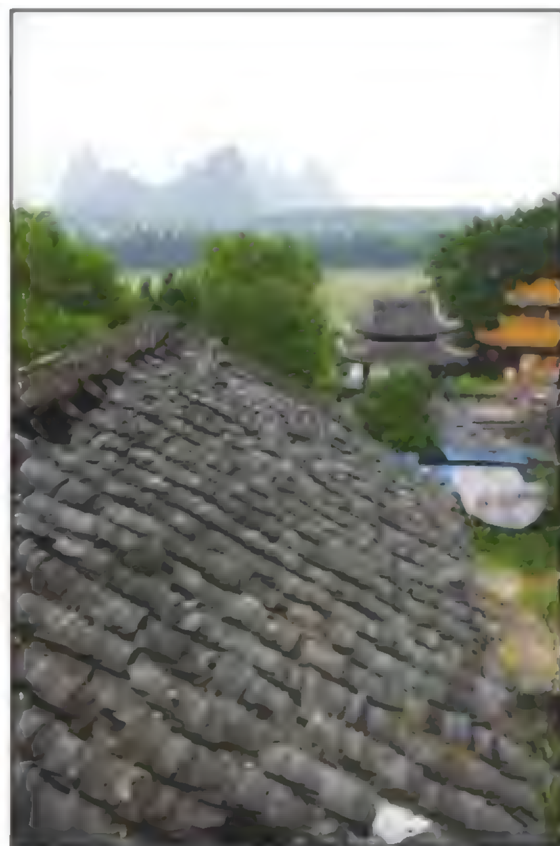
滚滚的人流，爱国的热情

一切都是从家庭旅馆的涨价开始的。因为临近国庆，房东明确告诉我们，今天房价70，明天250！好不容易还价到200，交了押金。后来到城里转转，发现这里已经不同往年，满街都是家庭旅馆，到处写着“有房”，连饭馆的楼上都可以住人。原来房子是很富余的，只是黄金周可以“合法”宰人而已。安排停当，傍晚时分出门到西街上一瞧，原来的一条街已经被扩充到横纵联合的数条步行街，新起餐馆无数。除了西街上几个老字号的的西餐厅没有变化，许多原本的西餐厅都改成了High吧。入夜，随着招牌上霓虹闪烁，门口放着刺穿耳膜的音乐。许多三四层的民居被外地人包下之后，甚至在屋顶搭起ROOF BAR，于是西街上原有的安静就被彻底打破了。

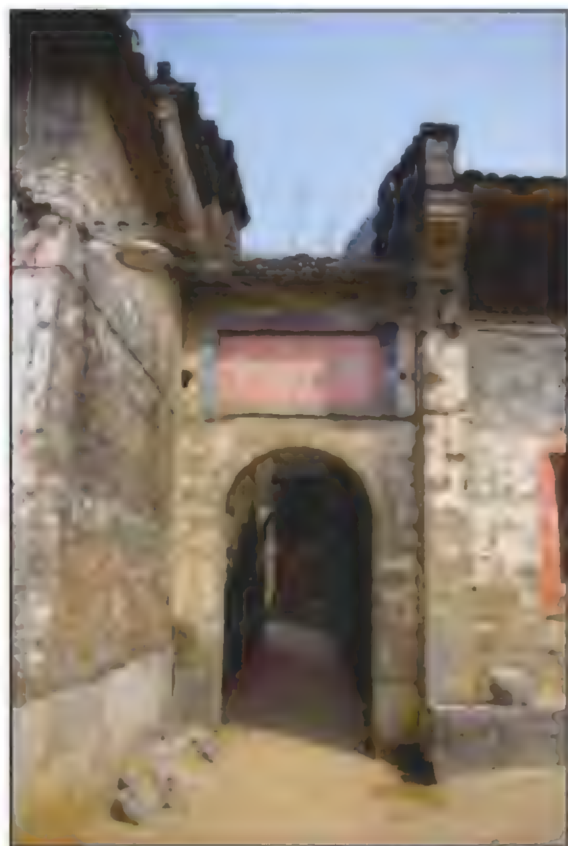


是否可称之为“最牛酒店”？

当然我承认，国庆出游本来就要记住我们是个人口大国。每到夜里，白天出去游玩的旅客陆续归来，小小的西街上已经完全到了摩肩接踵的程度，从街口走到我的小旅馆，平常5分钟的路程差不多要20分钟。当然，你可以选择从相邻不远的另一条街上绕行，缺点是总有餐馆服务员热情地邀请你在路边坐下。事实上，这些相对人流稀疏一点的街道，如今变成了名副其实的“啤酒鱼一条街”。这种据说诞生自阳朔的名菜4年前顶多也就在西街周围开那么两家店面，现今已经密集分布在整个步行街的内外，少说有……100家吧。内容同质化的结果，是各家馆子都在招牌上花样翻新，这些名为“谢三姐”“唐二姐”“彭大姐”之类的饭馆，几乎每家招牌上几乎都写着“中央电视台推荐”“XXX国际名厨大赛啤酒鱼金奖”的字样，后来我认真思考过一个问题：那些得了银奖的厨师是不是都失业了……



从旅馆阳台看远山



漓江上的古民居

西街的魅力很大程度上源自阳朔的山水。漓江从城边流过，遇龙河的景致也还很原始，坐一叶竹筏从水上漂过，忘情于山水之间的舒适和放松无以言表。10月的阳朔还足以让常年住在北方的人惊喜，比起干燥的北京，那里湿润的空气让你不忍叫夏天溜走。

即便如此，西街仍是个可以光顾的地方。你可以在这儿看到老外光着膀子坐在咖啡馆门口的凳子上晒太阳，看到餐馆服务员工作之余拿着英汉词典做笔记，看到无数的中老年外宾熟练地使用筷子吃啤酒鱼。这块巴掌大的地方尽管充满了急功近利的迹象，却仍旧可以闲适的享受生活，仍旧不失地球村的奇妙感觉。当然，阳朔有了名气，来的人多了总会让你感到一丝不适。想想你坐在安静的西餐厅里，忽然见门口闯入一位彪形糙汉，口里哼着“我是小沈阳”，那真是份奇怪的感受。特别是过了一会，他又开始哼“我美了美了美了，我醉了醉了醉了……”你就更不禁地要在数个时空之间穿越无限次了。

软盘 POPSOFT ZONE™
BBS.POPSOFT.COM.CN

林晓：大软OL是一款深受读者欢迎的游戏……那么大软TOL呢？来，看看这位软粉对TOL的设计。相关大软OL的情况请查阅http://www.popsoft.com.cn/bbs/forumdisplay.php?fid=60。

如果大软出桌游的话（节选）

■软粉 zhou2629

貌似最近大软开始刊登桌游专题的说，于是偶有了灵感：如果大软OL将改编成桌游的话……目标是一个大型的类似魔兽卡牌或者游戏王5ds或万智牌那样的集换式卡牌对战游戏。这样大软OL就能以另一种方式展现在软粉的面前。

实现起来很简单，一个完善的规则，若干张有着精美的手绘和PS的具有软粉感情的Card，严谨但容易上手的规则，加上大软杂志中用两页专门介绍和随刊赠送Card，外加以增刊名义发售这个桌面Game，于是一款精美的桌游便诞生了。

下面我谈谈这个桌游的规则也就是策划，这个策划以后就交给软盘的各位了，严重欢迎完善这个桌游，包括修改规则（本身我这个版本的规则还很不完善），谢了。

【名称】《大众软件TOL》——解释：《大众软件OL》中的Online前面加上个Table，即“桌上在线”的意思，也就是在桌面上永远在线，随时欢乐的意思。

【类型】集换式卡片对战桌游

【发行方式】随大软每期赠送三张；以增刊名义发行《大众软件TOL》，发行的《大众软件TOL》每套包括100张或200张随机卡牌和一组新手卡组、卡套、和规则说明和一些赠品（例如一张包含了选卡器的光盘、海报什么的，如果软盘宣传和大软杂志上以广告方式宣传得当的话，预计发行量等同购买大软的软粉数量，且会持续上升）。

【Card规格】和魔兽卡差不多大

【Card种类&说明】大软TOL有6个不同种类的Card：人物Card/场景Card/魔法Card／阵法Card／场地Card／道具Card。

下面是一张人物Card的示例图。



人物卡牌示例

对战时双方卡牌数量必须相等，最少须双方各40张Card，最多双方各80张，阵营卡不计入数量。

最少且最多只能有一张阵营卡，它决定着玩家的HP和可以使用的人物卡。

Card中的属性分为地/水/火/风/光/暗/无/Unknown共8种类型，本身没有特殊意义，不存在相生或相克设定，但大多数卡牌发动效果时会考虑这一因素（各种卡牌中会有详细的说明），人物卡牌中的职业／副职业／种族／所属阵营也一样。

阵营Card：正面为紫色的卡牌，表示玩家的HP，对战时双方不能使用同一张阵营Card。此卡决定玩家的HP和可以在卡组中使用的人物（例如玩家选择“QQ非主流Club”阵营Card之后，根据此卡上的标示，玩家就不能使用除非主流这一职业的人物Card以外的人物Card），一般Card上会详细标注禁止使用的人物Card之类的注意事项。一般阵营Card会有对我方人物Card起作用的特殊效果。

人物Card：正面为蓝色的卡牌，玩家战斗最主要使用的Card，人物Card中的人物名称取自于软粉和软粉周边的好友的网名，也可以加入一些网上的著名人物，甚至“春哥”之类的恶搞人物。

在对战中不允许出现相同名称的人物Card。人物Card中ATK表明该Card的攻击力，HP代表该人物的HP，场上对方如果有人物卡且轮到我方攻击时，我方人物Card必须将对方人物Card全部破坏（使对方人物Card的HP降为0）才能直接攻击对方玩家的阵营Card。

一方人物Card攻击另一方人物Card时将给予另一方人物Card（ATK/2）的伤害，被破坏的人物Card将移至墓地。

魔法Card：正面为白色的卡牌，这种卡牌由特定人物Card发动（卡牌上会标有详细说明由哪位人物Card发动），给予敌方各种各样的伤害，或产生各种各样的效果。

阵法Card：正面为红色的卡牌，由特定几位人物Card发动（卡牌上会标有详细说明由哪位人物Card发动），使我方发动阵法Card的人物Card属性或者特技效果提升或改变，并给予对方人物Card一定伤害。

场地Card：对战中场地上只能放一张的Card，改变所有人物Card的属性，产生一些特定的效果。当场上已经有一方放置的场地Card，此时若另一方防止场地Card，原来的场地Card将移入墓地。

道具Card：此Card装备在一位人物Card之上，令其属性发生改变，此卡只能在我方准备阶段时使用。

（全文见http://www.popsoft.com.cn/bbs/viewthread.php?tid=25385&highlight=%C8%E7%B9%FB%B4%F3%C8%ED%B3%F6%D7%C0%D3%CE）

热门单机游戏排行榜

排名	游戏	制作公司	上市日期	票数	评分
1	仙剑奇侠传四	上海软星	2007年	1946	8.9
2	魔兽争霸III——冰封王座	BLIZZARD	2003年	1933	8.5
3	轩辕剑外传——汉之云	大宇	2008年	1915	8.5
4	使命召唤4——现代战争	Infinity Ward	2008年	1904	9.0
5	反恐精英1.6	SIERRA	2001年	1897	8.8
6	侠盗猎车手IV	Rockstar North	2008年	1886	9.0
7	波斯王子——重生	UBISOFT	2008年	1882	8.0
8	英雄传说VI——空之轨迹3rd	Falcom	2007年	1877	8.0
9	无双大蛇	光荣	2008年	1850	8.3
10	暗黑破坏神II	BLIZZARD	2000年	1821	8.5

游戏史上的那些神器

■榜单守护者 小白

作为游戏玩家，还记得那些令你心跳骤然加速的物件吗？对我来说，它们是小时苦苦求得的"小霸王"，或是可以捧在手里玩的"俄罗斯方块机"，对了，还有那贵得离谱的"486电脑"……回头看那漫长的游戏史，触动我们的不仅是那些熟悉的游戏画面与音乐，还有很多神奇的游戏设备以及为了它们而近乎痴迷的玩家们。我选出了以下几个比较经典的代表，在你的心中是否有它们的位置呢？

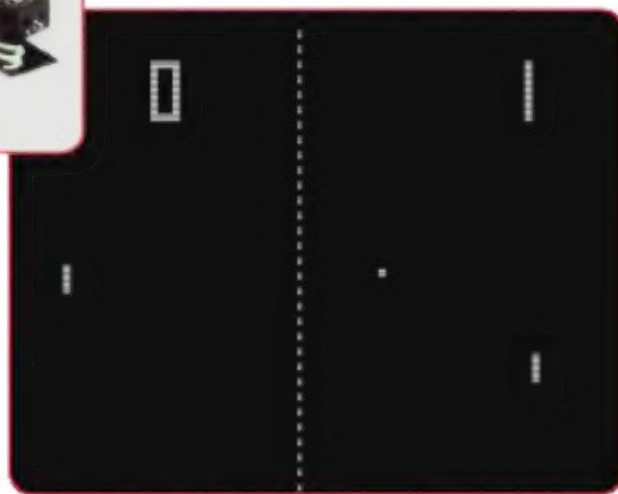
NO.1 奥德赛（Odyssey）

早在1966年，美籍德裔人"拉尔夫·贝尔"（Ralph H.Baer）便产生了一个奇妙的想法，那就是在一台普通电视机上玩游戏（当时全美4000万台电视机仅能用来收看商业电视节目）。通过他和几名同事的不懈努力，到1968年已经有了一个成熟的最终样品——"棕色盒子"（Brown box）。不过拉尔夫不擅市场推广，没能吸引到厂商与其合作，直到1971年才勉强与Magnavox公司签订协议，终于在1972年推出了世界上第一台家用游戏机——奥德赛（Odyssey），当时售价100美元还附送12款游戏。也许100美元在今天看来不算很贵，但这个神奇的玩具也不是平常家庭能承受得起的。


棕色盒子和光线枪，很酷吧！


奥德赛的造型很怪异，看那巨大的控制器，还能叫它手柄吗？

尽管昂贵的"奥德赛"没能走进千家万户，但却是当之无愧的神器之王，雅达利（Atari）为其制作的游戏《Pong》也是当时最时髦的游戏。如果谁家孩子拥有了"奥德赛"，一定会引得无数同龄人的羡慕。可以想象，在大雪纷飞的圣诞夜，辛苦工作了一整年的父母用它作为圣诞礼物交到孩子手中，当孩子拆开礼物包装后一定会惊喜得大声尖叫。同时孩子也会知道，这是对自己一年来的表现给予了最高肯定……


《Pong》的街机改进版，拥有当时最绚丽的画面与音效

NO.2 Apple II Plus

1977年6月5日，Apple II问世，售价高达1298美元（4kB内存版），个人电脑开始走入百姓生活。不久后的1979年，著名游戏《巫术》（wizardry）登陆Apple II，它也是PC史上第一款角色扮演游戏，培养了第一批核心玩家。在随后的1980年，另一款神级大作《创世纪》（Ultima）现身于世，运行平台同样是Apple II。虽然Apple II在很多人的心目中有着神圣的地位，但我认为它的替代型号Apple II Plus才是真正游戏神器，不仅因为《魔法门》系列的第一作选择它为运行平台，更因为国内大多人首先接触的

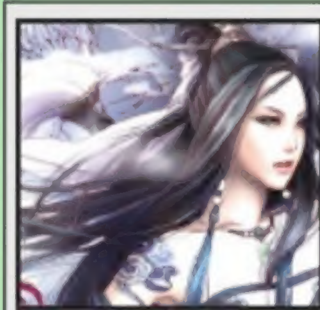

Apple II Plus培养出无数才华横溢的游戏制作人



《魔法门》系列开创了一个时代

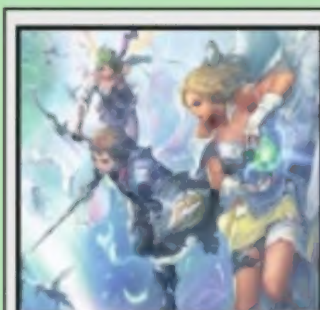

《巫术》让冒险的愿望得以实现……

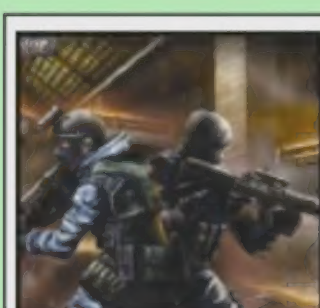

1 魔兽世界 2079
运营公司：网易
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD

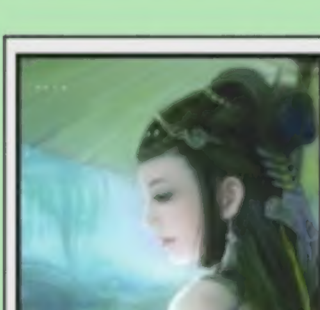

2 剑侠情缘网络版叁 2065
运营公司：金山软件
上市日期：2009年
制作公司：西山居


3 跑跑卡丁车 2043
运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon


4 地下城与勇士 2038
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE

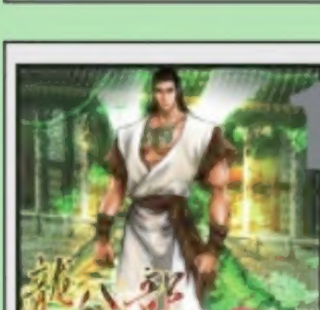

5 永恒之塔 2026
运营公司：盛大
上市日期：2009年
制作公司：NCsoft


6 穿越火线 2021
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate


7 仙剑Online 2019
运营公司：久游
上市日期：2008年
制作公司：大宇


8 诛仙 2012
运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空


9 梦幻西游 2007
运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易


10 天龙八部 1998
运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐

热门网络游戏排行榜

Apple Ⅱ型号便是Apple Ⅱ Plus。

Apple Ⅱ Plus诞生于1978年，于1982年停产。它拥有48kB内存，并最高能扩充至64kB，当时售价1200美元。Apple Ⅱ Plus被认为是该产品系列中最优秀的一款，至今它的零件仍在网上炒卖。毫不夸张地说，拥有了Apple Ⅱ Plus就能玩到当时最好玩的RPG游戏，甚至今天的很多游戏依然模仿它们的模式。只可惜当时个人电脑只是属于精英阶层的玩物，国内普通老百姓大多听都没听过。

NO.3 任天堂FC


“100合1”或“200合1”那种卡带中必有它，不信咱们去试试

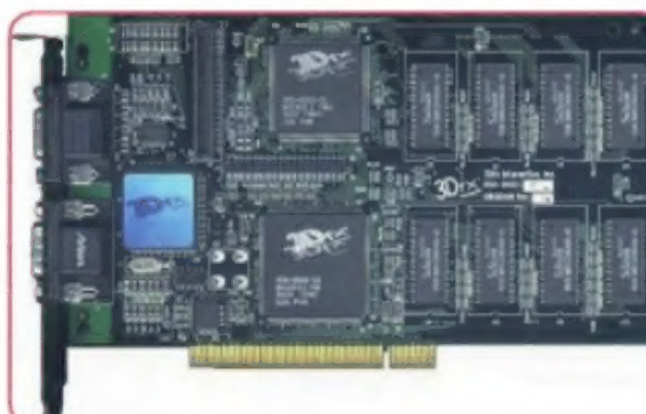
1983年7月15日是游戏史上值得记忆的一天，任天堂公司发布了人类历史上最经典的游戏主机“Family Computer”，简称为“FC”。FC的机身主要颜色为红色和白色，因此也被称为红白机。FC采用MOS 6502处理器，一个时钟周期内可以处理8bit数据，因此还得到了“8位机”的称号。尽管FC的硬件性能不太理想，但任天堂却为其在首发时准备好了多款脍炙人口的游戏，包括从街机移植的《大金刚》，以及《超级马里奥》的前身《马里奥兄弟》等。FC取得了前所未有的成功，短短两个月里就销售了50多万台，竞争对手世嘉及雅达利根本无法与之抗衡，只能眼睁睁看着任天堂发大财。


拥有FC的孩子是幸运的

国内开始流行FC已经是1985年之后的事了，《超级玛丽》《坦克大战》《魂斗罗》等经典作品为国人打开了电子游戏大门，尽管一盒卡带在当时的价格要超过100元人民币，很多甚至达到300元以上，但国内玩家的热情却丝毫没有被影响。在之后的10多年里，FC一直陪伴着中国的绝大多数玩家，各种“学习机”也一度十分畅销，甚至今天在一些小城市里还能见到它们的影子……


我一直认为“学习机”这种东西是骗人的，反正我没用它学习过

NO.4 Voodoo 3D图形加速卡


Voodoo显卡搭载了无数PC玩家的梦想

在那PC游戏还普遍停留在2D画面的年代，街机拥有更强的3D图形处理能力，大家普遍认为街机的游戏画面更好、更适合玩游戏，这种情况被3dfx公司彻底改变了。3dfx于1995年11月推出了一款名叫巫毒（Voodoo）的3D图形加速卡，其性能强大到让无数PC玩家流下激动的热泪……毫不夸张地说，Voodoo在当时是无敌的，它支持许多当时顶级的3D渲染效果，玩家们更为Voodoo优化过的游戏而倾倒，其中就包括我们熟悉的《古墓丽影》《极品飞车》《雷神之锤》……拥有“Voodoo”是顶级玩家的标志，500美元的售价仍是供不应求，3dfx的Voodoo为我们开创了崭新的个人电脑3D时代。


尽管现在看起来很差，但这就是当时最好的画面


这就是1996年时的《雷神之锤》

尽管3dfx在与nVIDIA的竞争中倒下了（后被nVIDIA收购），但Voodoo的精神流传了下来，很多人仍在津津乐道地说着Voodoo系列的传奇故事，或是自己那款Voodoo 3D加速卡是怎样助其在3D世界中所向披靡的。

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN